إشـراف
هيذر أ. هورست ودانييل ميلر

الأنثروبولوجيا الرقمية

ترجمة
د. خالد الأشهب

هيئـــة البحـــرين
للثقـــافـــة والآثـــار

الأنثروبولوجيا الرقمية

إشراف
هيذر أ. هورست ودانييل ميلر

الأنثروبولوجيا الرقمية

ترجمة
د. خالد الأشهب

مراجعة
محمد المومني

هيئة البحرين
للثقافة والآثار

إشراف هيذر أ. هورست ودانييل ميلر

الأنثروبولوجيا الرقمية

ترجمة خالد الأشهب

مراجعة محمد المومني

الطبعة الأولى: المنامة، 2020

«الآراء الواردة في هذا الكتاب لا تعبّر، بالضرورة، عن وجهة نظر تتبنّاها هيئة البحرين للثقافة والآثار»

Edited by Heather A. Horst and Daniel Miller

Digital Anthropology







المنامة، مملكة البحرين، ص.ب.: 2199

هاتف: 298777 17 973+ ـ فاكس: 293873 17 973+

e-mail: info@culture.gov.bh - www.culture.gov.bh

توزيع: **منتدى المعارف**

بناية «طبارة» ـ شارع نجيب العرداتي ـ المنارة ـ رأس بيروت

ص. ب.: 7494-113 حمرا ـ بيروت 2030 1103 لبنان

e-mail: info@almaarefforum.com.lb

طُبع في: **مطبعة كركي**، بيروت، e-mail: print@karaky.com

رقم الإيداع بإدارة المكتبات العامة: 273/ د.ع./ 2019

رقم الناشر الدولي: ISBN 978-99958-4-110-2

المحتويات



ملاحظات حول المساهمين

بارت برندرخت (Bart Barendregt): أنثروبولوجي يحاضر في معهد الدراسات الاجتماعية والثقافية بجامعة ليدن بهولندا. يقوم بتنسيق مشروع بحث مدته أربع سنوات (Articulation of Modernity)، تموله منظمة البحث العلمي الهولندية (NWO)، وموضوعه الموسيقى الشعبية والحداثة والفرصة الاجتماعية في جنوب شرق آسيا. وباعتباره باحثًا أساسيًّا، فهو ينتسب أيضًا، إلى مشروع (NWO) وعنوانه: **المستقبل في مكان آخر: نحو تاريخية مقارنة للمستقبليات الرقمية**: (*The Future is Elsewhere: Towards a Comparative History of Digital Futurities*)، الذي يفحص الأفكار الإسلامية لمجتمع المعلومات، وبرمجية «حلال» وتملك وتبيىء التكنولوجيا الرقمية في سياق ديني صريح. لقد قام برندرخت ببحث ميداني واسع النطاق في جاوا وسوماترا وماليزيا والفيليبين، ونشر عن الفنون التمثيلية في جنوب شرق آسيا، وعن وسائل الإعلام المحمولة والجديدة، والثقافة الشعبية.

توم بولستورف (Tom Boellstorff): أستاذ في شعبة الأنثروبولوجيا بجامعة كاليفورنيا، إيرفين. كان رئيس تحرير **أميريكان أنثروبولوجست** (*American Anthropologist*)، المجلة الرائدة للجمعية

الأنثروبولوجية الأميركية، من 2007 إلى 2012، وهو مؤلف عدد من المقالات والكتب، بما فيها: **أرخبيل مثلي الجنس: الجنسانية والأمّة في أندونيسيا** (*The Gay Archipelago: Sexuality and Nation in Indonesia*) (منشورات جامعة برينستن، 2005)، و**صدفة الرغبات: أنثروبولوجيا، دراسات كيرية، أندونيسيا** (*Coincidence of desires: Anthropology, Queer studies, Indonesia*) (Duke University Press, 2007) (منشورات جامعة ديوك، 2007)، و**بلوغ الاكتهال في الحياة الثانية: أنثروبولوجي يبحث في الإنسان الافتراضي** (*Coming of Age in Second life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*) (منشورات جامعة برينستن، 2008)، و**الإثنوغرافيا والعوالم الافتراضية: دليل في المنهج** (*Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*)، بالاشتراك مع بوني ناردي (Bonnie Nardi) وسيليا بيرس (Celia Pearce) وت. ل. تايلور (T. L. Taylor) (منشورات جامعة برينستن، 2012).

ستيفانا برودبنت (Stefana Broadbent): تعمل حاليًّا مساعدةَ تدريس في الأنثروبولوجيا الرقمية بجامعة لندن. ومنذ 1990 كانت تدرس تطور الممارسات الرقمية في المنزل وفي مكان العمل، وقد نشرت أخيرًا كتابًا عن الحدود غير الواضحة بين الاثنين هو **الحميمية في العمل** (*L'Intimité au Travail*) (FYPP Editions 2011). كانت في السابق مديرة أبحاث وعضوًا في مجلس الاستراتيجية بسويس كوم (Swisscom)، حيث باشرت مرصد الحياة الرقمية (Observatory of Digital Life) المختص في

بحوث تطور الأنشطة الرقمية في الأسر السويسرية. وكانت محاضرةً في الإثنوغرافيا والتصميم في كلية الهندسة ببوليتيكنيك ميلانو (Politecnico di Milano)، والمدرسة الوطنية العليا لفنون الزخرفة (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs in Paris) بباريس.

لين دي نيكولا (Lane DeNicola): محاضر في الأنثروبولوجيا الرقمية بجامعة لندن. تتضمن اهتمامات بحثه الثقافةَ والهندسة، وتكنولوجيا المعلومات الفضائية والجيوميديا، والأبعاد الاجتماعية والسياسية والتصميم المفتوح، والفضاء والتصنيع في العالم المتطور، والتصور العلمي، وأنظمة الإغماس (immersive) واللعب. وقبل اشتغاله في دراسات الدكتوراه في مجال العلم والتكنولوجيا، عمل مبرمجًا ومصمم محاكاة بمختبر جونز هوبكنز (Johns Hopkins) للفيزياء التطبيقية، ومختبر لنكولن بمعهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT Lincoln Laboratory)، ومركز البحث الفضائي بـ(MIT).

آدم درازان (Adam Drazin): منسق برامج شهادة الماستر في الثقافة والمواد والتصميم بشعبة الأنثروبولوجيا، جامعة كوليج لندن. كان في ما سبق محاضرًا في «ترينيتي كوليج» بدبلن. يشتغل درازان أساسًا في مجالات الثقافة المادية وتصميم الأنثروبولوجيا والمنزل الروماني. قاد عمل تصميم الأنثروبولوجيا مع مختبرات هيوليت باكارد (HP)، والجامعة التقنية لإندهوفن (Eindhoven) وإنتل آيرلند (Intel Ireland)، باحثًا في معظم الأحوال في الثقافة المادية مع نقد لمقاربات التصميم النقدي. وقبل محاضرته في

ترينيتي كوليدج بدبلن، أدار شركة في الاستشارة التجارية. ينصبّ اهتمامه البحثي الحالي على ثقافات الانفتاح وتدبير المنزل بالنسبة إلى الأشخاص الذين انتقلوا من رومانيا إلى آيرلندا. له اهتمامات أخرى تتضمن الثقافة المادية والقصدية وثقافة التصميم والاستعمال الأكثر ملاءمة للإثنوغرافيا في الابتكار. نشر أخيرًا عددًا خاصًّا مشتركًا بين (*Anthropology in Action*) و(*Irish Journal of Anthropology*) حول **الأنثروبولوجيا، والتصميم والتكنولوجيا في آيرلندا** (*Anthropology, Design and Technology in Ireland*)، وقد نشر في (Ethnos) و (Home Cultures) من بين دور نشر أخرى.

هايدي غيسمار (Haidy Geismar): أستاذة مساعدة في الأنثروبولوجيا ودراسات المتحف بجامعة نيويورك. يتمحور بحثها حول قضايا القيمة والمادية، باستعمال المتحف كمصفاة. تتعلق اهتمامات بحثها بالملكية الفكرية والثقافية وتشكيل الموضوعات الرقمية وبشكل أوسع، بالطرق التي تؤثر بها المتاحف والسوق وتوليدها العلاقات بين الأشخاص والأشياء. ومنذ سنة 2000 عملت باعتبارها باحثة وأمينة متحف في فانواتو وآوتياراوا بنيوزيلندا في بريطانيا والولايات المتحدة الأميركية.

فاي غينسبورغ (Faye Ginsburg): مؤسسة مركز الميديا والثقافة والتاريخ ومديرته بجامعة نيويورك، حيث تعمل أستاذة للأنثروبولوجيا، وأيضًا بمركز ديفيد كريزر (David Kriser)، ومديرة مساعدة لمركز الدين والميديا، ولمجلس جامعة نيويورك لدراسات الإعاقة. حاصلة على جائزة باعتبارها ناشرة ومؤلفة لأربعة كتب، من

بينها: **عوالم وسائل الاتصال: الأنثروبولوجيا في ميدان جديد** (*Media Worlds: Anthropology on New Terrain*)، و**ثقافة الوسائط: وسائل الإعلام الأصلية في العصر الرقمي** (*Mediating Culture: Indigenous Media in the Digital Age*) الذي ما زال تحت الطبع. هي الآن بصدد تنفيذ بحث عن الابتكار الثقافي واختلافات التعلم بالاشتراك مع راينا راب (Rayna Rapp).

هيذر أ. هورست (Heather A. Horst): نائبة رئيس الجامعة في كلية الميديا والتواصل بجامعة المعهد الملكي للتكنولوجيا (RMIT) بملبورن، ومديرة مساعدة بمركز البحث الإثنوغرافي الرقمي. ألفت بالاشتراك مع دانييل ميلر **الهاتف الخلوي: أنثروبولوجيا التواصل** (*The Cell Phone: An Anthropology of Communication*)، (Berg, 2006) ومع إيطو (Ito) وآخرين **التجوال والعبث والدردشة: حياة الأطفال وتعلمهم بوسائل الإعلام الجديدة** (*Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*) (منشورات معهد ماساتشوستس 2010). وهي الآن بصدد كتابة إثنوغرافيا تركز على الميديا الرقمية وحياة الأسرة بمنطقة سيليكون فالي (Silicon Valley). يتفحص بحثها الحالي الإيكولوجيات التواصلية والنقدية في الكاريبي والمحيط الهادئ.

يلينا كرانوفتش (Jelena Karanović): أستاذة مساعدة بشعبة وسائل الإعلام والثقافة والتواصل بجامعة نيويورك. تتابع كرانوفتش التي تكونت في الأنثروبولوجيا الثقافية والدراسات الفرنسية

وعلم الحاسوب، بحثها في نشاط الميديا الجديد، وحقوق المعلومات، وإثنوغرافيا وسائل الإعلام، ووسائل الإعلام والعولمة، في فرنسا وأوروبا. يبحث كتابها -وهو في طور الإعداد- تجارب المدافعين عن البرمجية الحرة الفرنسية ومعضلاتهم، بما أنهم يعيدون اختراع المشاركة المدنية حول وسائل الإعلام الجديدة. وحيث إنها قضت عشرين شهرًا من البحث الميداني الذي تم إجراؤه على الخط (online) وخارج الخط (offline) في 2004 و2005، فإنها تحلل كيف نشّطت الأدوات الأولى لعولمة السوق الحرة -قانون الملكية الفكرية وتكنولوجيا الميديا الرقمية- النقاشَ العمومي حول الإدماج الأوروبي والاقتصاد السياسي «عبر الوطني» (transnational). وقد قام عملها بتقديم الأنثروبولوجيا في قلب الحوار مع دراسات وسائل الإعلام، ودراسات العلم والتكنولوجيا والدراسات الأوروبية. نُشر مقال لها سنة 2010 بعنوان **الأوْرَبةُ الخلافيةُ: المفارقة في أن تصبح أوروبيًّا من خلال نشاط منازعة براءات الاختراعات** (Contentious Europeanization: The Paradox of Becoming European through Anti-Patent Activism)، في **إتنوس: مجلة الأنثروبولوجيا** (*Ethnos: Journal of Anthropology*).

توماس م. مالابي (Thomas M. Malaby): أستاذ ورئيس شعبة الأنثروبولوجيا بجامعة ويسكونسن- ميلووكي، وقد نشر عددًا من الأعمال حول الألعاب، والممارسة وعدم التحديد (indeterminacy). يهتم على الدوام بالعلاقات المتغيرة بين المؤسسات، واللاتوقعية والتكنولوجيا - خصوصًا عندما تتحقق من خلال الألعاب وسيرورات

تشبه اللعبة. يُعَد كتابُه الحديث **إنشاء العوالم الافتراضية: مختبر لِيندن والحياة الثانية** (*Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life*) (منشورات جامعة كورنيل، 2009)، فحصًا إثنوغرافيًّا لمختبر لِيندن وعلاقته بإنشاء الحياة الثانية، ويُعد أيضًا مؤلِّفًا متميزًا لدى مدونة تيرانوفا (Terra Nova).

دانييل ميلر (Daniel Miller): أستاذ الثقافة المادية بشعبة الأنثروبولوجيا بجامعة لندن، حيث أنشأ أخيرًا برنامجًا للأنثروبولوجيا الرقمية. تتضمن إصداراته ذات الصلة: **حكايات من «فايسبوك»** (*Tales From Facebook*) (منشورات بوليتي 2011)، **والهجرة ووسائل الإعلام الجديدة: تجاوز القوميات وتعدد وسائل الإعلام** (*Migration and New Media: Transnationalism and Polymedia*) (مع ميركا مادیانو M. Madianou، روتلدج، 2011)، **والهاتف الخلوي: أنثروبولوجيا التواصل** (*The Cell Phone: An Anthropology of Communication*) (مع هـ. هورست H. Horst، بارغ 2006)، **والإنترنت: مقاربة إثنوغرافية** (*The Internet: An Ethnographic Approach*) (مع دون سلاتر Don Slater، بارغ 2000)، وله كتب حديثة أخرى، من بينها: **بلو دجينز**(*)

(*) بلو دجينز (الدجينز الأزرق) (Blue Jeans): تقنية محدثة وتطبيق جديد يُعتمد في المحاضرات المصورة التي يشترك فيها أناس مختلفون في موضوع واحد ووقت واحد عن بعد، وفي اللقاءات والاجتماعات ذات الطابع العلمي والأكاديمي والتجاري بين الأفراد والمؤسسات بالرغم من بعد المسافة المكانية. [الهوامش المشار إليها بنجمة (*) هي من وضع المترجم].

(*Blue Jeans*) (مع س. وُدوورد S. Woodward، مطبعة جامعة كاليفورنيا، 2011)، و**الاستهلاك ونتائجه** (*Consumption and its Consequences*) (مطبعة بوليتي، 2012).

جون بوستيل (John Postill): أنثروبولوجي (حاصل على دكتوراه من جامعة كوليدج- لندن)، متخصص في دراسة الميديا الرقمية. أستاذ محاضر في الميديا بجامعة شيفليد هلام (Sheffield Hallam)، وهو مؤلف كتاب **إضفاء المحلية على الإنترنت** (*Localizing the Internet*) (2011)، و**وسائل الإعلام وتشييد الأمة** (*Media and Nation Building*) (2006)، ونشر بالاشتراك مع كاتب آخر **التنظير لوسائل الإعلام والممارسة** (*Theorising Media and Practice*) (2010). وأجرى بحثًا ميدانيًا في ماليزيا وإسبانيا، وهو الآن بصدد تأليف كتاب حول الميديا ووسائل الإعلام الرقمية وحركة إنديغنادوس (indignados movement)(*). وبالإضافة إلى ذلك، هو مؤسس ومنشط شبكة أنثروبولوجيا الميديا، والجمعية الأوروبية للأنثروبولوجيين الاجتماعيين.

جو تاكي (Jo Tacchi): نائبة العميد للبحث والابتكار في كلية وسائل الإعلام والتواصل بالمعهد الملكي للتكنولوجيا بملبورن (RMIT). ولقد كان البحث وتطبيقاته في مجال التواصل من أجل

(*) حركة الغاضبين (Indignados movement): حركة احتجاجية سلمية انطلقت في إسبانيا يوم 15 مايو 2011م، وكان شعارها «الديموقراطية الحق الآن» (Democracia Real Ya!). من أدواتها الاحتجاجية التخييم في الأماكن العامة والمسيرات السلمية والتظاهرات الثقافية والسياسية الملتزمة.

التنمية محور بحث تاكي منذ 1999، واهتمت خلال عملها في هذا المجال بالقضايا ذات الصلة بالثقافة والتغيير الاجتماعي، وبتطوير المنهجيات المناسبة لبحث هذا الموضوع. وقد قادت منذ 2002 بحثًا وفريق بحث ينتشر عبر الجامعات الأسترالية ومجموعة من المنظمات الوطنية والدولية، بما فيها منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة (يونسكو)، وبرنامج الأمم المتحدة للتنمية، وإنتل كوربوريشن (Intel Corporation)، والمنظمات غير الحكومية الدولية، والإدارات ووكالات الحكومة الأسترالية لتطوير واختبار منهجيات مبتكرة في القياس والتقويم، ولمقاربات التطوير والبحث لإبداع المضمون التشاركي، وللبحث في التواصل والميديا وتكنولوجيا الإعلام والاتصال من أجل التنمية.



الجـزء الأول

مقدمـة

1

الرقمي والإنساني: تمهيد للأنثروبولوجيا الرقمية

دانييل ميلر وهيذر أ. هورست

يقترح هذا التقديم ستة مبادئ أساسية للتخصص الفرعي: الأنثروبولوجيا الرقمية[1] (digital anthropology). وبينما يتم اعتماد المبادئ لاحقًا لدمج الفصول التالية، فإن هدف التقديم هو عرض الأرضية الممكنة التي انطلاقًا منها سيبدأ العمل المبدع والتفكير الجديدين. وليس القصد دراسة النظريات الجديدة والتفكير فيها فحسب، ولكن استعمالها أيضًا لتعزيز فهمنا لما نحن عليه الآن، ولما كنا عليه دائمًا. يجب وبإمكان الرقمي (the digital) أن يكون أداة فعالة عالية للتفكير مليًّا في ما يعنيه أن نكون بشرًا، وهذه هي المهمة الأساسية للأنثروبولوجيا من حيث هي تخصص.

بالرغم من أننا لا ندعي الشمولية، فإننا سنحاول تغطية قدر كبير من الموضوع، لأننا نحس بأن ترويج كتاب من هذا النوع يعني تحمل مسؤولية طرح أسئلة هامة والإجابة عنها. على سبيل المثال،

(1) جميع الإحالات على المؤلفين في هذا الكتاب هي لمساهمتهم في هذا المجلد ما لم يتم عرضها بطريقة أخرى.

نحن نحتاج إلى إيضاح ما تعنيه كلمات مثل: **رقمي** (digital)، **وثقافة** (culture)، **وأنثروبولوجيا** (anthropology)، وما نعتقد أنه يمثل ممارسات جديدة وغير مسبوقة، وما يظل دون تغيير وما تغيّر في شكل طفيف. نحتاج إلى إيجاد طريق للتأكد من أن التعميمات الواسعة التي تحتاج إليها مثل هذه المهام لا تحجب الاختلافات، والتمايزات، والنسبية التي ننظر إليها على أنها باقية ضمن المساهمات الأكثر أهمية للمنظور الأنثروبولوجي لفهم حياة الإنسان وثقافته. لقد أجبنا جزئيًّا من خلال فرض بنية مشتركة لهذا الكتاب. وقد طلب من كل مساهم أن يقدم مسحًا عامًّا للعمل في إطار تخصصه، مشفوعًا بدراستين مفصلتين من صنف دراسة الحالة(*) (إثنوغرافية دائمًا)، مختومًا بمناقشة التطورات الجديدة المحتملة.

سنستعمل في هذا التقديم نتائج المساهمات الفردية هذه كأساس لبناء ستة مبادئ نعتقد أنها تشكل الأسئلة والانشغالات الرئيسية للأنثروبولوجيا الرقمية من حيث هي تخصص:

(*) تعد دراسة الحالة (case study) طريقة لدراسة وحدة معينة، مثل مجتمع محلي أو أسرة أو منشأة صناعية أو خدمية، دراسة تفصيلية عميقة بغية استجلاء جميع جوانبها والخروج بتعميمات تنطبق على الحالات المماثلة لها، وقد أطلق عليها الفرنسيون مصطلح المنهج المونوغرافي، ويقصد به وصف موضوع مفرد باستفاضة. وقد يستخدم منهج دراسة الحالة كمنهج مكمل لمنهج آخر إذا احتاج الباحث إلى إيضاح نقاط مخصوصة في دراسته أو بحثه. وعادة ما يلجأ إلى هذا البحث التكميلي إذا كانت البحوث الكمية غير كافية لشرح العوامل والأسباب أو لتعليل النتائج المتوصل إليها عقب البحث.

المبدأ الأول هو أن الرقمي نفسه يكثف الطبيعة الجدلية للثقافة، فمصطلح «رقمي» سيتم تحديده باعتباره كل شيء يمكن أن يقلص جوهريًّا إلى شفرة مثنوية تنتج تكاثرًا إضافيًّا للخصوصية والاختلاف. وتحيل الجدلية على العلاقة بين هذا النمو في الكونية (universality) والخصوصية (particularity) والترابطات الجوهرية بين آثارهما الإيجابية والسلبية.

ويقترح مبدؤنا الثاني أن الإنسانية ليست ذرة واحدة عظُمَ وسيطها بانبثاق الرقمي، وبدلًا من ذلك نقترح أن الأنثروبولوجيا الرقمية ستتطور إلى درجة يُتيح الرقميُّ لنا فيها الفهْمَ، وتعرض الطبيعة المؤطرة للحياة القياسية أو ما قبل الرقمية باعتبارها ثقافة، وتفشل عندما نسقط ضحية خطاب واسع ورومانسي يفترض سلفًا أصالة كبيرة أو واقعًا لما قبل الرقمي.

إن الالتزام بالشمولية (holism) الذي هو أساس المنظور الأنثروبولوجي حول الإنسانية، يمثل المبدأ الثالث. وحيث تعطي بعض التخصصات الأولوية للجماعات والعقول والأفراد وأجزاء أخرى من الحياة، يركز الأنثروبولوجيون على الحياة كما تعاش، وعلى كل العوامل المتصلة التي ترافقها. تركز المقاربات الأنثروبولوجية للإثنوغرافيا على العالم المبني في إطار مشروع إثنوغرافي خاص، ولكن أيضًا على العالم المتواصل الاتساع، وهما معًا يؤثران في الإطار (frame) ويسموان عليه.

والمبدأ الرابع يعيد تأكيد أهمية النسبية الثقافية والطبيعة الكونية لمصادفتنا الرقمي، وينكر الافتراضات القائلة إن الرقمي يجانس

بالضرورة ويعطي صوتًا ورؤية لأولئك الذين تم تهميشهم من طرف الحداثيين ووجهات نظر مشابهة. ويهتم المبدأ الخامس بالالتباس الأساسي للثقافة الرقمية بالنظر إلى فتحها وإغلاقها المتزايد، والذي ينشأ من قضايا تمتد من السياسات والخصوصية إلى أصالة التناقض (ambivalence).

يعترف مبدؤنا الأخير بمادية العوالم الرقمية، التي ليست أقل أو أكثر مادية من العوالم التي سبقتها. لقد بينت مقاربات الثقافة المادية كيف أن المادية تعد أيضًا الآلية (mechanism) التي تكمن وراء ملاحظتنا النهائية، التي هي بدورها تبريرنا الأولي بالنسبة إلى المقاربة الأنثروبولوجية. وهذا يهم القدرة الإنسانية الاستثنائية لإعادة فرض المعيارية (normativity) بالسرعة ذاتها التي تخلق فيها التكنولوجيات الرقمية شروط التغيير. وعلينا أن نستدل على أن هذا السعي نحو المعيارية هو ما يحاول فهم تأثير الرقمي في ظل غياب أنثروبولوجيا غير قابلة للتطبيق. إن الرقمي-كما سيبين كثير من فصول هذا الكتاب- هو كبقية الثقافة المادية، أكثر من مجرد مادة متفاعلة (substrate)، فلقد أصبح جزءًا أساسيًّا مما يجعل منا بشرًا. إن النقطة الأساس لهذا التقديم، وبروز الأنثروبولوجيا الرقمية بصفتها تخصصًا فرعيًّا في شكل عام، في تعارض تام مع كل المقاربات التي تقتضي أنه حين تحولنا إلى رقميين صرنا أيضًا أقل بشرية، وأقل أصالة، أو [محتاجين] أكثر إلى الوساطة. وليس لأننا مجرد بشر فحسب في العالم الرقمي، ولكن لأن الرقمي أيضًا قد زودنا بفرص جديدة كثيرة بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا لمساعدتنا في فهم ماذا يعني أن نكون بشرًا.

تحديد الرقمي من خلال الجدلية

كان دانييل ميلر وهايدي غيسمار في وقت مضى، يناقشان انطلاقة برنامج الماستر الجديد في الأنثروبولوجيا الرقمية بجامعة لندن، وخلال تفكيرها حول مبادرات مشابهة في دراسات المتحف في جامعة نيويورك، أشارت غيسمار إلى أن أحد التحديات لإنشاء مثل هذه البرامج يدور حول مسألة كون كل واحد يمتلك أفكارًا مختلفة حول ما يقتضيه الرقمي. وقد نظر بعض الباحثين نظرة ثلاثية الأبعاد لموضوعات المتحف. وبالنسبة إلى آخرين، يحيل الرقمي على العروض الافتراضية، وتطور مواقع الوب والمعارض الافتراضية. لقد قام بعض الزملاء بفحص الابتكارات في منهجية البحث، بينما ركز آخرون على رقمنة (digitalization) المجموعات والأرشيفات، وما زال آخرون يركزون على الميديا الجديدة والاتصال الرقمي، كالهواتف الذكية. وإلى جانب كونها جديدة، فإن كلمة «رقمي» قد أصبحت ترتبط بالميتا خطاب الواسع والقديم حول الحداثة، من الخيال العلمي إلى مختلف صيغ الليبرالية التقنية (technoliberalism). وأخيرًا، مع ذلك، يبدو أن هذه الكلمة قد أصبحت جامعة خطابيًّا للجدة.

ولأهداف هذا الكتاب، نشعر بأنه سيكون من المفيد، إذًا، أن ننطلق من تعريف واضح وغير ملتبس للرقمي. وبدلًا من تمييز عام بين الرقمي والقياسي، نعرِّف الرقمي بكونه شيئًا تم تطويره، أو يمكن تقليصه، بواسطة المثنوية (binary)، أي إن البتات (bits) تتألف من 0s (أصفار) و1s (وواحدات). إن تطور الشفرة المثنوية قد بسط

جذريًّا المعلومة والتواصل، خالقًا إمكانات جديدة للتقارب بين ما كان سابقًا تكنولوجيات متفاوتة أو مضمونًا. وسنعتمد هذا التعريف القاعدي، غير أننا ندرك أن مصطلح **رقمي** قد ارتبط بتطورات أخرى عديدة، مثل نظرية الأنساق وسيبرنيطيقا (cybernetics) نوربرت وينر (Norbert Wiener) (Turner 2006: 20-28, Wiener 1948)، التي تم تطويرها انطلاقًا من ملاحظات إواليات إغذاء الضبط الذاتي في الأجسام الحية التي لا علاقة لها بالشفرة المثنوية، ولكن يمكن تطبيقها على الهندسة. ونقر أيضًا بأن استعمال مصطلح «رقمي» في الخطاب العامي هو استعمال أوسعُ في شكل واضح من استعمالنا الخاص. ونقترح أن وجود مثل هذا التعريف غير الملتبس ذو إيجابيات استشكافية (heuristic) سنوضحها في ما يلي.

ومن إيجابيات تعريف الرقمي باعتباره مثنوية، كونه يساعدنا، أيضًا، على تعيين سبق تاريخي ممكن. فإذا كان قد تم تحديد الرقمي بكونه قدرتنا على تقليص أكثر للعالم لفائدة مشاعية (commonality) المثنوية، كنوع من الخط القاعدي 2، إذًا يمكننا أن نفكر أيضًا في قدرة الإنسانية على التقليص المسبق للعالم في شكل أكبر نحو الخط القاعدي 10، الأساس العشري لأنظمة العملة المعاصر. وهناك نقاش أنثروبولوجي مسبق ومبرهن عليه حول نتائج المال على الإنسانية قد يساعدنا على مفهمةِ نتائج الرقمي. إن المال ـكما الرقمي تمامًاـ كان يمثل مرحلة جديدة في التجريد الإنساني، إذ لا يوجد عمليًّا في المرة الأولى، أي شيء يمكن أن يقلَّص إلى العنصر المشترك نفسه. إن هذا التقليص للكيف نحو الكم كان بدوره أساسًا لانفجار أشياء

متفاضلة، وعلى الخصوص التوسع الهائل للتسليع المرتبط بالتصنيع. وفي الحالتين، كلما اختزلنا الأشياء نحو التماهي، كلما مكننا ذلك من إنشاء الاختلاف. وهذا ما جعل الحال السابقة الأفضل لفهم ثقافة الرقمي، وهو ما يؤدي إلى مبدئنا الأول المتعلق بالجدلية.

لقد قام التفكير الجدلي، كما تم تطويره عند هيغل (Hegel) بالتنظير لهذه العلاقة بين النمو المتزامن للكوني وللخاص، باعتبارهما متوقفين أحدهما على الآخر عوض تعارضهما. هذه هي حال كل من المال والرقمي. بالنسبة إلى العلوم الاجتماعية، كان، هناك قلق كبير يتعلق بالطريقة التي كان المال يعني فيها أن ما نعتز به يمكن الآن أن يقلَّص إلى الكمي، فهذا التقليص نحو الخط القاعدي 10 كان يبدو على الأقل تهديدًا [أكثر من كونه] وعدًا لإنسانيتنا العامة. وكما سبق تعميم ذلك من طرف ماركس (Marx) والحجج الأساسية لسيميل (Simmel) بالنظر إلى الرأسمالية من خلال مدرسة فرانكفورت وآخرين، فإن المال يهدد الإنسانية كتجريد معولم وكخصوصية متفاضلة معًا. وباعتباره تجريدًا، فإن المال ينشئ صورًا مختلفة للرأسمال وتوجهه الملازم نحو المبالغة. وكخصوصية يهدد المال إنسانيتنا عبر الحجم الهائل للثقافة المسلعة وتنوعها. إننا نقبل أن مثل هذه الحجج قد نالت من الإبانة شكلًا كافيًا، بما لا يتطلب توضيحًا إضافيًّا في هذا الموضع.

لقد كان كيث هارت (Keith Hart) (Hart 2000, 2005, 2007) أول من اقترح أن المال يمكن أن يكون سابقة مفيدة بالنسبة

إلى الرقمي، لأن المال يزود بالأساس المتعلق بما هو جواب أنثروبولوجي، في شكل خاص للتحديات التي يطرحها الرقمي بدوره لإنسانيتنا[2]. لقد كان المال دائمًا افتراضيًّا إلى درجة أنه وسع إمكانات التجريد. ولقد أصبح التبادل أكثر بعدًا من التعامل وجهًا لوجه، وركز على التكافؤ، والمحاسبات والكمي في مقابل الإنساني والمنزلة الاجتماعية. لقد اعترف هارت بأن تقنيات الرقمي تلائم هذه الخصائص الافتراضية، وبالفعل، فإنها تجعل المال نفسه أكثر تجريدًا وغير ذي صلة بمكان ما، وبخسًا، وأكثر فعالية وقربًا من طبيعة المعلومة أو التواصل.

لقد استدل هارت في السابق على أنه إذا كان المال نفسه لا يزال مسؤولًا عن مثل هذه التأثيرات، فقد يكون الجواب الأفضل للإنسانية هو معالجة هذا المشكل في مصدره. لقد رأى أن هناك إمكانًا بالنسبة إلى تحرير الإنسان في الخطاطات المختلفة التي تعيد توحيد المال بالعلاقات الاجتماعية، مثل خطاطات التبادل التجاري المحلي (Hart 2000: 208-207). وبالنسبة إلى هارت، فالرقمي لا يفاقم مشاكل المال فحسب، بل أيضًا يمكن أن يشكل جزءًا من الحل ما دامت خطاطات «نظير_المال» (money-like) الجديدة المؤسسة على الإنترنت يمكن أن تسمح لنا بغلق أنظمة أكثر دمقرطة ومشخصة للتبادل خارج الرأسمالية السائدة. فباي بال (PayPal) و«إي باي» (eBay) يلمحان إلى هذه الإمكانات التحررية في المال الرقمي والتجارة. وبالتأكيد، كما بيَّن ذلك زيليزر (Zelizer 1994)، هناك

---

(2) انظر كذلك موقع كيث هارت: .http://thememorybank.co.uk/papers/

طرق عدة لندجن بها المال ونعيد إدماجه اجتماعيًا. مثلًا، عدد من الناس يستعملون المال الذي يكسبونه من المهن الثانوية من أجل متع شخصية، متجاهلين التجانس الظاهر للمال من حيث هو مال.

وعلى النقيض من ذلك فقد تضمنت رائعة سيميل **فلسفة المال** (*The Philosophy of Money*) (1978) التحليل المفصل الأول لما كان يقع في النهاية الأخرى لهذه المعادلة الجدلية. فالمال أيضًا كان وراء التسليع (commodification) الذي أدى إلى التكاثر الكمي الضخم في الثقافة المادية. وهذا أيضًا، قد خلق مصدرًا ممكنًا للاستلاب، بما أنه قد تم إغراقنا بالكتلة الضخمة (للأشياء) المتفاضلة التي تتجاوز قدرتنا لامتلاكها كثقافة. وبشكل مماثل، وفي كليشيهاتنا الجديدة للرقمي، قيل لنا إن الإنسانية قد غرقت بواسطة (حجم) المعلومة وبالعدد (الهائل) لأشياء مختلفة كنا نتوقع أن نشهدها. لقد بني كثير من النقاش حول الرقمي والإنسانية، على افتراض التهديد الذي يطرحه الأول تجاه الثانية. وقيل لنا إن إنسانيتنا يتهددها الرقمي كتجريد افتراضي وصورته المضادة معًا مثل الكمية الهائلة للأشياء غير المتجانسة التي تم بذلك إنتاجها. وفي الواقع، ينتج الرقمي كثيرًا من الثقافة، التي تجعلنا بذلك سطحيين أو مستلبين بسبب عدم قدرتنا على تدبيرها والتعاطي معها.

فإذا كان هارت قد استدل على أن (جوابنا) يجب أن يكون معالجة المال عند المصدر، فهناك بديل قد تم تقديمه في **الثقافة المادية والاستهلاك الجماهيري** (*Material Culture and Mass Consumption*) (Miller 1987). لقد اقترح ميلر أن الناس يقاومون

هذا الإحساس بالاستلاب والسطحية، لا بإعادة تنشئة المال اجتماعيًا بالكيفيات التي وصفها زيليزر، ولكن عبر استهلاكهم السلع في خصوصيتها، فالفعل اليومي للتبضع، حيث نقوم بتحديد معظم السلع باعتبارها ليست «نحن» قبل أن نجد واحدة نشتريها، هو إلى حد ما محاولة لإعادة تأكيد خصوصيتنا الثقافية. إننا نستعمل السلع كتملكات لمحاولة رد الاستلاب بالرُجعى إلى اللااستلاب. وهو أمر يفشل دائمًا، لكن هناك طرقًا عدة يستعمل فيها الاستهلاك المنزلي اليومي السلع لتسهيل علاقات ذات مغزى بين الأشخاص (Miller 2007).

إذا وافقنا على النظر إلى المال باعتباره سابقًا بالنسبة إلى الرقمي، فإن هارت وميلر إذًا، يقدمان موقفين مختلفين بخصوص نتائج الرقمي في صلتها بإدراكنا إنسانيتنا. هل نوجه المشكل الذي يطرحه الرقمي إلى نقطة إنتاجه كشفرة تجريد أو إلى علاقتنا بضخامة الأشكال الثقافية الجديدة التي تم إنشاؤها باستعمال التكنولوجيا الرقمية؟ فما يبدو واضحًا هو أن الرقمي يعد حقًا انحرافًا إضافيًا نحو لولب الجدلية. هناك في مستوى التجريد أرضيات تجعلنا نظن أننا وصلنا إلى العمق. ليس في الإمكان وجود شيء أكثر قاعدية وتجويدًا من البتات المثنوية بين 0 و1. وفي نهاية السلم من الواضح سلفًا أن الرقمي يتقدم التسليع البسيط في قدرته على توليد الاختلاف. ويمكن السيرورات الرقمية أن تعيد إنتاج النسخ ذاتها وتبليغها بالضبط في شكل مدهش ورخيص. ويمكنها معًا توسيع التسليع، لكن في شكل متساو في مجالات مثل التواصل والموسيقى. لقد رأينا من قبل توجهًا لافتًا نحو اللاتسليع، بما أن الناس يجدون طرقًا

للحصول على الأشياء مجانًا. مسلعن (أو غير ذلك)، فالواضح أن تكنولوجيات الرقمي تعمل على توالد مجالات متزايدة في شكل ضخم من الأشكال الثقافية، وأن ما شاهدناه إلى حد الآن قد يكون البداية فحسب.

لقد اتجه معظم الأدبيات حول التأثير الجذري وإمكانات الرقمي حتى الآن إلى اتّباع هارت في التركيز على النهاية المجردة للمعادلة. وقد مثلت وجهة النظر هاته في هذا الكتاب مناقشة كرانوفتش (Karanović) للبرمجيات والتقاسم (sharing) المَجانيين، فلقد استعمل كيلتي (Kelty 2008) مثلًا منهجيات تاريخية وإثنوغرافية لاستعادة عمل أولئك الذين أسسوا وخلقوا حركة البرمجيات المجانية التي تكمن وراء كثير من التطورات في الثقافة الرقمية (Karanović 2008) بما فيها أدوات مثل لينوكس (Linux) ويونيكس (UNIX)، وتلك التي تـوزع البرمجية المجانية، مثل نابستر (Napster) وفايرفوكس (Firefox). هناك أسباب كثيرة تفسر لماذا اشتهرت هذه التطويرات. وكما لاحظت ذلك كرانوفتش، فإنها تنشأ عن النقاشات السياسية القديمة التي تتضمن المثل العليا للولوج المجاني ومُثُل الاختراع الموزع، وهي معًا كانت تبدو انفلاتًا من التكاثر اللانهائي في التسليع، وأدت في بعض المجالات، مثل الموسيقى، إلى اللاتسليع الفعلي، فالبرمجية التي تم تقاسمها ولم يتم بيعها بدا أنّها تحقق فعاليات جديدة، وكلفة رخيصة نسبيًا للإبداع الرقمي والتواصل. لقد تم التعبير عنها أيضًا كانعتاق من الرقابة والحكامة، وهو ما يبدو يحقق أشكالًا مختلفة من الروابط الفوضوية- أو على

وجه التحديد المؤمثلة- بين التكنولوجيا الجديدة والليبرالية التي ناقشها برندرخت ومالابي (Malaby). إنه أيضًا توجُّه تمت مواصلته بواسطة جماعات القراصنة (hacker groups) التي ناقشتها كرانوفتش، وهو ما قاد إلى طموحات فوضوية أكثر لمنظمات مثل أنونيموس (Anonymous) التي ناقشتها كولمان (Coleman 2009).

ما هو واضح في مساهمات كرانوفتش وآخرين هو أنه مثلما سبق أن اعتبر سيميل أن المال لم يكن وسيطًا جديدًا فحسب، بل كان أيضًا وسيطًا سمح للإنسانية بأن تتقدم في التصور والفلسفة نحو تخيل جديد للذات، ذلك أن المصدر المفتوح لا يغير مجرد التشفير، فإن مثالية وتجربة البرمجية المجانية والمصدر المفتوح تؤدي إلى مثاليات متماثلة لما سماه كيلتي (Kelty 2008) الجمهور التكراري (recursive publics)، أي السكان الملتزمين والمنخرطين الذين بإمكانهم خلق ميادين تترتب من النشر الحر إلى الإبداع الجماعي لويكيبيديا التي صيغت بناء على مثالية المصدر الحر، ففي الزمن الذي كانت تبدو مثالية الطالب ذي الميول اليسارية، والتي دامت منذ الستينيات كأنها قد تم استنفاذها، فإن النضال الرقمي أصبح البديل المحتمل. إن هذا التوجه كان قد أصبح مكونًا رئيسيًّا للأنثروبولوجيا الرقمية إلى حد الآن، متضمنًا تأثير السياسات السائدة التي ناقشها بوستيل (Postill). إن الحماس الذي تعكسه مساهمة هارت في الأنثروبولوجيا، والتي تتضمن إقامة تعاونية للأنثروبولوجيا المفتوحة (Open Anthropology Cooperative) التي هي منتدى للتواصل الاجتماعي بهدف دمقرطة النقاش الأنثروبولوجي. لقد

صادف كثير من الطلبة أيضًا فكرة الأنثروبولوجيا الرقمية من خلال «مدخل أنثروبولوجي ليوتيوب (YouTube)» لمايكل ويش (Michael Wesch) الأستاذ في جامعة كنساس (Kansas)، والذي يحتفل بهذا المعنى للمساواة في النقاش والإبداع (Wesch 2008).

هناك مع ذلك، بعض التصدعات في حائط المثالية هذا. يوثق كيلتي للنقاشات بين النشطاء حول ما أصبح ينظر إليه آنذاك باعتباره مثاليات ابتداعية أو بديلة (انظر أيضًا Juris 2008). فتقنيتان للتشفير لشخصين يمكن أن تختلفا إلى حد إيقاع الناس في الانحياز. فالمثال الأعلى كان ميدانًا جديدًا حيث بإمكان كل واحد المشاركة. إن شركات مثل آبل (Apple) ومايكروسوفت (Microsoft) تحتفظ بهيمنتها على بدائل المصدر الحر جزئيًّا، لأن مثل هذه المثاليات تزدهر في سيرورة الإبداع الأولى أكثر منها في المناطق التي تثير عنتًا أكثر للتدبير والبنيات التحتية للإصلاح، التي تتطلبها كل المنصات مفتوحة كانت أو مغلقة. لكن الواقع هو أن جماعات الغيكس(*) (geeks) فحسب، المطلعين تقنيًّا في شكل عال هم من لديهم القدرة والوقت لخلق مثل هذه التطورات المفتوحة- المصدر. وهو أمر أقل صحة بالنسبة إلى التجارة، والخلافات حول براءة الاختراع وروابط العتاد المعلوماتي يمكنها أن تصد الباب ضد البرمجية المجانية.

(*) الغيكس (Geeks) جماعة من المولعين والموهوبين في مجال الحاسوب والتطبيقات، شكلوا فرقًا مخترقة للقارات والبلدان لتوفير التطبيقات المجانية، واختراق المفاتيح السرية لأشهر التطبيقات المشغلة للحواسيب وبعض المواقع. ويتواصلون في ما بينهم عبر المدونات ووسائل التواصل الاجتماعي.

وبشكل غريب، فإن دراسة نيفوس (Nafus) وليش (Leach) وكريغر (Krieger) (2006) المتعلقة بتطور المصدر المفتوح الحر قد وجدت أنه فقط 1.5 في المائة من الغيكس المنخرطين في أنشطة مفتوحة المصدر كانوا نساء، جاعلة منه أحد الأمثلة الأكثر صرامة على تعارض النوع، الجندر (gender) في هذا العصر. وحتى في مجالات أقل تقنية، فقد اقترح تقرير ما أن 13% من الذين يساهمون في الويكيبيديا هن نساء (Glott, Schmidt, Ghosh 2010). تبدو النساء أقل ترجيحًا لأن يقبلن ما تم تصوره على أنه بالأحرى التزام ضد اجتماعيّ للزمن إزاء التكنولوجيا المطلوبة بالنسبة إلى النضال والنشطاء الراديكاليين (مع ذلك انظر Coleman 2009). إنه بالضبط المجال الإشكالي الذي انكبت عليه كرانوفتش في تحليلها (GeekGirlfriend) وهي حملة تعترف بوضوح، وإن كانت لا تحل بالضرورة، بهذه المشاكل المتعلقة بالخلاف حول الجندر. فمثل هذه التدخلات ترتكز في جزء على ما كشفته كرانوفتش وكولمان على أنه نشاط اجتماعي موسع تام يتعارض مع النماذج الطرازية للغيكس.

وكما ناقشت ذلك كرانوفتش، تظل هناك اختلافات جهوية في هذه التطورات، لأنها في جزء منها ترتبط بالتقاليد السياسية المحلية المختلفة، فنشطاء البرمجية المجانية الفرنسية مثلًا يتوجهون في معظمهم نحو محاورين فرنسيين ومن الاتحاد الأوروبي. ومن بين المشاكل في هذه النقاشات أن مصطلح **ليبرالي** (liberal) تم النظر إليه في الولايات المتحدة الأميركية كموقف معارض للقوى المحافظة، بينما تم استعماله في أوروبا لوصف الفردانية القصوى

للسياسات المحافظة للولايات المتحدة الأميركية وللرأسمالية. وفي البرازيل تدعم الحكومة برمجية مفتوحة المصدر، وكانت الثقافة المجانية في شكل واسع مرتبطة بثقافة مقاومة الثقافة الشمولية المهيمنة، والنظام العالمي والنماذج التقليدية للإنتاج وللملكية بهدف منح كل المواطنين البرازيليين الإدماج الاجتماعي والثقافي والمالي (Horst 2011). ومتبعة هيغل، فإن التقاليد السياسية الأوروبية تتجه للنظر إلى الحرية الشخصية كتعارض في المصطلحات. وفي النهاية، فإن الحرية يمكنها أن تُشتقّ من القانون ومن الحكامة فحسب. تزود الفوضى الطلاب السذج بقليل من المسؤولية، لكن المساواة الديموقراطية- الاجتماعية تتطلب أنظمة للضبط والبيروقراطية، وفرض ضرائب عالية وإعادة التوزيع لتُستخدم كرفاهية إنسانية.

إن التناقضات الجدلية المعنية واضحة في شكل خاص في تأثير الرقمي على المال ذاته. هناك كثير من التطورات التكنولوجية المرحب بها التي تمتد من الإتاحة المحضة، وفعالية الصرّاف الآليّ، والمالية الجديدة، والطريقة التي بواسطتها يمكن المهاجرين أن يحولوا المال عن طريق ويسترن يونيون (Western Union) إلى بروز بطاقات الهاتف (Vertovec 2004)، ودقائق إيرتايم (airtime minutes)، والأداءات الصغرى والخدمات الأخرى في فضاءات الأداءات (Maurer. يصدر لاحقًا). وباستلهامه نجاح م. بيسا (M-Pesa) في كينيا، وغرامين بانك (Grammen Bank) في بنغلاديش، ومشاريع نموذجية أخرى في العالم النامي، فقد قادت واعدية البنكنة بالهاتف المحمول (m-banking) إلى عدد من

المبادرات التي ركزت على البنكنة وما سمي «باللابنكنة» (unbanked) (Donner 2008) (Donner and Tellez 2008)، و(Morawczynski 2007). فهذا المجال الأخير هو موضوع برنامج أنثروبولوجي رئيسي قاده بيل مورر (Bill Maurer) ومعهده الخاص بالمال والتكنولوجيا والتضمين المالي، لقد كشف العمل التمهيدي حول انبثاق المال المحمول (mobile money) بعد زلزال هايتي لكل من إسبلينسيا باتيست (Espelencia Baptiste) وهيذر هورست (Heather Horst) وإيرين تايلر (Erin Taylor) (2010)، التغييرات على التصور الأصلي للمال المحمول، بالإضافة إلى معاملات «النظير إلى النظير» (peer-to-peer P2P) التي تخيلها مهندسو الخدمات، كما أن المتبنين الأوائل للخدمة يستعملون معاملات «مني وإلي» (me-to-me M2M) لتخزين المال في حساباتهم على الهاتف المحمول طلبًا للأمان والسلامة. إن التكلفة المرتبطة بإرسال المال وحفظه في حساب شخصيّ تمَّ فهمها على أنها معرضة لخطر ضياع إجمالي المبلغ بأكمله الذي تمت المحافظة عليه.

ليست هذه الوضعية إيجابية تمامًا عندما نتحول إلى عالم المال الافتراضي، فقد استعمل جوليان ديبل (Julian Dibbell) في بحثه المنهجية الإثنوغرافية الكلاسيكية للملاحظة المشاركة (Dibbell 2006)، وقد جرب بنفسه مهمة كسب بعض المال الحقيقي من خلال الاستثمار واللعب بالمال الافتراضي. وقد لاحظ في ذلك الوقت أنه في لعبة مثل وورلد أوف ووركرافت (World of Warcraft) «أن تبدأ فقط بداية محترمة قد يستلزم شراء حساب محارب من مستوى

(60 Alliance warrior) من لاعب مغادر (1.999 دولار أميركي على «إي باي») (Dibbell 2006: 12). وهذه الألعاب في مجملها في سنة 2005 قد «أنتجت ثروة حقيقية تقدر بـ20 بليون دولار كل سنة» (Dibbell 2006: 13)، فقد كشفت إثنوغرافيته أن العالم الافتراضي للمال الرقمي كان موضوعًا في شكل بارع لكل أنواع تنظيم الخداع والحيل التي يمكن الشخص أن يجدها في التجارة التي ليست على الخط (offline) وأشياء أخرى كثيرة. وعلاوة على ذلك، فقد قدم ديبل (Dibbell 2007) أيضًا أولى النقاشات لزراعة الذهب، حيث يطلب من اللاعبين في الدول الغنية تأجير الرقن الممل والمتكرر على لوحة المفاتيح المطلوب للحصول على السبق الافتراضي في هذه الألعاب للعمال من ذوي الدخل المحدود في أماكن مثل الصين، بالرغم من أن الفكرة قد أصبحت مجازًا مطردًا (Nardi and Kow 2010). ويعد بادي شوبينغ (body shopping) الأكثر توثيقًا في شكل واضح من طرف شانغ (Xiang 2007) حيث يتم استيراد العمل الرقمي للمهام الاعتيادية كالتصحيح من الدول ذات الدخل الأدنى إلى أستراليا أو الولايات المتحدة الأميركية لكن بأجور دنيا.

إن مثال المال يبين أنه بإمكاننا أن نجد إيجابيات واضحة في إمكانيات الوصول الجديدة والبنكنة بالنسبة إلى الفقير، ولكننا نجد أيضًا سلبيات مثل البادي شوبينغ، أو الإمكانات الجديدة لتمويل المغالطات الموجودة في التمويل الرفيع (Lewis 1989) التي ساهمت في انهيار دوت-كوم (dot-com) (Cassidy 2002) والأزمة البنكية الحديثة. وهذا يوحي بأن الاقتصاد السياسي الجديد للعالم

الرقمي لا يخالف في الواقع عالم الاقتصاد السياسي القديم، فالرقمي يوسع الإمكانات التي تم تحريرها بواسطة المال، إيجابًا وسلبًا على حد سواء. وكل هذا ينتج عن حجة هارت التي نحتاج إليها للعثور على التحرر من خلال تدجين المال أو توسيع المصدر المفتوح الذي هو على وشك التجريد. والحجة البديلة التي وضعها ميلر اعتبرها الآخرون نهاية للمعادلة الجدلية- في الكم الهائل من البضائع المتباينة جدًّا التي تم خلقها بواسطة هذه التكنولوجيا.

ووفقًا لهذا المنطق، نريد أن نقترح خطًّا بديلًا، بالنسبة إلى أنثروبولوجيا العهد الرقمي. إن المقابل الحقيقي للمولعين بالتكنولوجيا لكاليفورنيا يمكن أن يكونوا الرواة الأساسيين بالنسبة إلى دراسة حديثة حول العناية بالأولاد حيث المشارك النموذجي كان عاملة منزل في لندن فيليبينية متوسطة العمر، اتجهت إلى اعتبار التكنولوجيا الجديدة إما ذكرًا، أو أجنبيًّا، أو مضطهدًا أو جميعها (Madianou and Miller 2011). إن مُخبري مادیانو وميلر قد يكونون مريبين في شكل كبير وممقوتين في الغالب بخصوص التكنولوجيا الرقمية الجديدة، لأنهم قد اقتنوا حاسوبهم الأول، أو أنهم شرعوا في تعلم الرقن في غضون السنتين الأخيرتين. علاوة على ذلك، فالخادمات الفيليبينيات يمكن أن يكُنَّ في طليعة الجيش الذي يسير نحو المستقبل الرقمي على اعتبار أنهن أنجزن بالفعل ما كانت تبحث عنه دراسات أخرى بطرق ما. قد لا يكُنَّ أثرن في خلق التكنولوجيا الرقمية، لكنّهنّ في طليعة تطوير الاستعمالات الاجتماعية لهذه التكنولوجيات ونتائجها. إنهن يستعملن آخر التكنولوجيات التواصلية، لا لأسباب

الرؤية أو الإيديولوجيا أو القدرة فحسب، ولكن أيضًا لأسباب الحاجة. إنهن يعشن في لندن وكامبريدج، ولكن لا يزال أطفالهن يعيشون في الفيليبين في معظم الحالات. في دراسة متقدمة لم تر مشاركات باريناس (Parrenas 2005) أطفالهن إلا 24 أسبوعًا خلال الإحـدى عشرة سنة الماضية. وتجسد مثل هذه الحالات النقطة الأساس التي أشارت إليها باناغاكوس وهورست (Panagakos and Horst 2006) بالنظر إلى مركزية وسائل الاتصال الجديدة بالنسبة إلى المهاجرين العابرين للحدود القومية. إن الدرجة التي تظل فيها هؤلاء الأمهات بالفعل أمهات تتوقف بالكامل تقريبًا على درجة تمكنهن من استعمال وسائل الإعلام الجديدة ليظللن متصلات بأطفالهن بكيفية ما. وباختصار، كان من الصعب التفكير في مجموعة سكانية ما حيث الإمكانات التي منحتها التكنولوجيا الرقمية أمر يهمها. فمن خلال ملاحظة استعمال الخادمات، صاغت مادیانو مع ميلر مفهومهما لوسائل الإعـلام المتعددة، موسعين الأفكار القديمة حول الميديا والإيكولوجيات التواصلية لدراسة التفاعل بين الميديا المختلفة وأهميتها بالنسبة إلى السجل الانفعالي الذي تطلبه هؤلاء الأمهات في التعامل مع أطفالهن.

لكن العناية بالأولاد العابرة للحدود من خلال الميديا المتعددة لم تكن المرة الأولى عندما ظهر الفيليبينيون في طليعة الميديا الرقمية والتكنولوجيا. وكما أرخ لذلك بارتييرا ورفقاؤه (Pertierra [et al.] 2002)، فإن الفيليبين معترف بها عالميًّا على أنها عاصمة كتابة الرسائل النصية الهاتفية (phone texting)، فمنذ دخولها المبكر

إلى اليوم، كثير من النصوص تم إرسالها من طرف الأشخاص في الفيليبين أكثر من أي مكان آخر في العالم. وقد أصبحت كتابة الرسائل النصية سريعًا مركزية في تكوين العلاقات وصيانتها، وتم الادعاء (بشيء من المبالغة) أنها قد لعبت دورًا محوريًّا في إسقاط الحكومات. إن النقطة الأساس لهذا التوضيح هي أن كتابة الرسائل النصية تعد الحالة الأولى لتكنولوجيا معدة كتكملة ثانوية فحسب، حيث تم خلق تأثيرها عبر جمهور المستهلكين. لقد كان الفقر والحاجة هما ما دفع هذه الابتكارات إلى الاستعمال، وليس القدرة على امتلاك التكنولوجيا فحسب.

في حالة النشطاء المعوَّقين التي ناقشتها غينسبورغ (Ginsburg)، فقد تم ربط الحاجة بإيديولوجيا ظاهرة، فالنشطاء واعون جيدًا بأن التكنولوجيات الرقمية لديها القدرة على تحويل علاقتهم إلى المفهوم الحقيقي لأن تكون إنسانًا، رؤية (تم تبنيها) لسنوات طويلة بحيث كانوا يعلمون أنهم بشر أيضًا، لكن أناسًا آخرين ليسوا كذلك، وهذا ليس لافتراض أن مثل هذه التحقيقات، عندما تنجز، هي دائمًا إيجابية تمامًا. وفي شكل عام، فالأمهات اللائي تمت دراستهن من طرف مادیانو وميلر، زعمن أن الميديا الجديدة قد سمحت لهن بالتصرف والإحساس كما لو كن أمهات حقيقيات أيضًا. عندما تحدثت ماديانو هي وميلر إلى أطفال هؤلاء الخادمات أنفسهن في الفيليبين، أحس بعضهم بأن علاقاتهم قد تدهورت كنتيجة لهذا الاتصال الثابت الذي يعادل المراقبة. وكما أشارت تاكي (Tacchi) في مساهمتها، فإن استعمال الميديا الرقمية والتكنولوجيا لإعطاء الصوت يتضمن إلى

حد بعيد أكثر من مجرد استنبات التكنولوجيات الرقمية والزعم بأنها تزود بإمكانات إيجابية. إن النتائج اللاحقة قد تم خلقها في سياق كل مكان على حدة، وليست موكولة للتكنولوجيا.

ليست المسألة هي الاختيار بين تأكيد هارت على مسألة التجريد، وتأكيد ميلر على نقطة المفاضلة. بل إن مبدأ الجدلية هو أن الشرط الجوهري للتكنولوجيا الرقمية أن توسع الاثنين معًا، وأن التأثير هو أيضًا متناقض جوهريًّا، وهو ينتج تأثيرات إيجابية وسلبية في آن. وقد كان هذا أمرًا سلبيًّا في شكل مسبق في الدراسة الأنثروبولوجية للمال والسلع. وتكمن المساهمة النقدية للتكنولوجيا الرقمية في طريقة عملها على إحداث مزيد من التفاقم، ولكنها أيضًا تكشف تلك التناقضات. ويحتاج الأنثروبولوجيون لأن يكونوا منخرطين في جميع مناحي هذا المجال، من تحليل كرانوفتش لأولئك الذي انخرطوا في إنشاء التكنولوجيا الرقمية، إلى عمل غينسبورغ حول أولئك الذين ركزوا على نتائجها.

الثقافة ومبدأ الأصالة الزائفة

ما دمنا قد أوضحنا ما يعنيه بالضبط مصطلح رقمي، فإننا نحتاج أيضًا إلى فحص ما يقتضيه مصطلح «ثقافة» (culture). لأجل ذلك، نؤكد كمبدأ ثان على شيء قد يبدو أنه يتعارض كثيرًا مع ما كتب حول التكنولوجيا الرقمية: فالناس ليسوا ذرة أكثر توسيطًا ببروز التكنولوجيات الرقمية. لقد تم توضيح المشكل في عمل حديث لشيري توركل (Turkle 2011) ممزوج برثاء حنيني لبعض أنواع

الأنشطة الاجتماعية أو الإنسانية التي تم اعتبارها ضائعة نتيجة للتكنولوجيا الرقمية الجديدة التي تمتد من الروبوت إلى الـ«فايسبوك» (Facebook). تكمن الفكرة الضمنية في كتابها، في أن الأشكال السابقة للنشاط الاجتماعي كانت بطريقة ما أكثر طبيعية أو أصالة بفضل كونها كانت أقل توسيطًا، فتوركل مثلًا تتحسر على الناس الذين يدخلون بيوتهم قادمين من العمل ويذهبون إلى الـ«فايسبوك» بدلًا من مشاهدة التلفزة. وبالفعل عندما دخلت التلفزة للمرة الأولى كانت موضوعًا مشابهًا لهذه الدعاوى بسبب فقدانها للأصالة، ونهاية النشاط الاجتماعي الحقيقي (Spiegel 1992)، كما أن التلفزة أيضًا ليست طبيعية، وأنه وفق السياق، يمكن أن نناقش كونها صفقة جيدة ذات نزعة اجتماعية أقل من الـ«فايسبوك». تعكس توركل توجّهًا أكثر عمومية نحو الحنين المنتشر في الصحافة، وصنف العمل الذي يركز على تأثيرات وسائل الاتصال التي تنظر إلى التكنولوجيا الجديدة باعتبارها فقدانًا للنشاط الاجتماعي الأصيل. وهكذا، تستغل الكتابة الأنثروبولوجية في الغالب حول المجتمعات صغيرة النطاق، التي تم تناولها على أنها رؤية لإنسانية أصيلة في حالتها الطبيعية والأقل توسيطًا.

إن هذا أمر متناقض في شكل تام، لما تؤيده بالفعل النظرية الأنثروبولوجية، ففي تخصص الأنثروبولوجيا كل الناس هم ثقافيون بالتساوي، أي إنهم نتاجات للتشييء، فالعشائر الأصلية الأسترالية قد لا تكون لديها ثقافة مادية، وعوضًا عن ذلك تستعمل منظرها الطبيعي لخلق كون معقد ورائع، والذي يصبح بعد ذلك نظام المجتمع والبنيات التي تقود الالتزام الاجتماعي، (مثلما يرى Munn 1973،

وMyers 1986). ليس هناك في الأنثروبولوجيا مثل هذا الأمر على أساس أنه بشرية خالصة بداهةً، والتفاعل وجهًا لوجه هو أيضًا قد تغير مثل التواصل الموسط رقميًّا، لكن كما أشار إلى ذلك غوفمان (Goffman 1959, 1975) مرارًا وتكرارًا، لا نتفوق في رؤية الطبيعة المؤطرة للتفاعل وجهًا لوجه، لأن هذه الأطر تشتغل في شكل فعال جدًّا. إن تأثير التكنولوجيا الرقمية مثل كاميرات الوِبْ (webcams) يعدّ أحيانًا مقلقًا على نحو واسع، لأنها تجعلنا حذرين ومدركين ذواتنا بخصوص الأطر المفروغ منها حول اللقاءات المباشرة وجهًا لوجه.

من المحتمل أن واحدة من المساهمات الكبرى للأنثروبولوجيا الرقمية ستكون هي الدرجة التي تفجرت فيها أخيرًا الأوهام التي نحتفظ بها بخصوص عالم غير موسط وغير ثقافي، وبعد رقمي. والمثال الأفضل سيكون هو فان ديك (Van Dijck 2007) الذي يستعمل تخليدًا رقميًّا جديدًا مثل الفوتوغرافيا ليبين أن الذاكرة كانت دائمًا بناء ثقافيًّا أكثر من كونها بناء شخصيًّا. فالفوتوغرافيا باعتبارها توسطًا ماديًّا معياريًّا (Drazin and Frohlich 2007) تظهر كيف أن الذاكرة ليست إوالية نفسية فردية، بل ترتكز في شكل واسع على ما هو مناسب لنا كي نستذكره. إن أساس الأنثروبولوجيا، في انفصالها عن علم النفس، قد تم لإلحاحنا على أن الموضوعي يتم بناؤه ثقافيًّا. وللعودة إلى المثال السابق، فقد كان بحث ميلر ومادیانو حول الأمهات الفيليبينيات يتوقف على أكثر من فهم لتكنولوجيات التواصل الجديدة. وعلى الأقل تم بذل جهود كبيرة في محاولة لفهم

المفهوم الفيليبيني للأمومة، لأنه كي تكون أُمًّا هو أكثر من شكل للتوسط من أن تكون على الإنترنت.

وباستعمال نظرية أكثر عمومية للقرابة (Miller 2008)، استدل كل من ميلر ومادیانو على أن مفهوم الأم يجب أن يتم إدراكه بلغة المثلث: مفهومنا المعياري لما يفترض أن تكون عليه الأمهات، وتجربتنا بالنسبة إلى الفرد الخاص الذي هو أمنا، والتعارض بين الاثنين. كانت الأمهات الفيليبينيات يعملن بالتزامن مع النماذج الجهوية والوطنية والعابرة للدول حول الكيفية التي يفترض أن تتصرف بها الأمهات. وعند نهاية الكتاب (Madianou and Miller 2011)، ليس التشديد على الميديا الجديدة المتوسطة في علاقة الأم- الطفل، بل بالأحرى يتعلق الأمر أكثر بكيفية مقاومة مفهوم أن تكون أمًّا مناسبة تُوَسِّط كيفية اختيار واستعمال تعدد الميديا (polymedia). وقد أوضحت مساهمة تاكي أيضًا هذه المسألة. إن أولئك الذين انخرطوا في التطوير حول الميديا الجديدة وتكنولوجيا التواصل قد أصبحوا يدركون أن ما هو مطلوب ليس الامتلاك المحلي لتكنولوجيا ما، بل أهمية الاستماع إلى الاختلافات الثقافية التي تحدد تكنولوجيا خاصة. وبشكل مشابه، تبيِّن غينسبورغ أن القضية المتعلقة بما نعنيه بكلمة **إنساني** (human) هو ما يحدد تأثير هذه التكنولوجيات على المعوَّق. ما لم يكن بمقدور التكنولوجيا أن تغير معنى الإنسانية (humanity)، فإنها لوحدها لن تجعل منا أكثر إنسانية.

لتوضيح المبدأ الثاني إذًا، فإن الأنثروبولوجيا الرقمية ستكون متبصرة إلى الحد الذي تظهر فيه الطبيعة المؤطرة والموسطة

للعالم غير الرقمي، فالأنثروبولوجيا الرقمية تخفق إلى الحد الذي تجعل العالم غير الرقمي يظهر باعتباره استعادة كعالم غير موسط وغير مؤطر. إننا لسنا أكثر توسطًا فقط لأننا لسنا أكثر ثقافة مما كنا عليه من قبل. ومن الأسباب التي جعلت الدراسات الرقمية تتخذ مسارًا معاكسًا تمامًا هو الاستعمال المتواصل لمصطلح «افتراضي» (virtual) في تقابله المتضمن مع «واقعي» (real). وكما يوضح ذلك بولستورف (Boellstorff) فالعوالم التي على الخط (online) هي ميدان آخر فحسب، إلى جانب العوالم المنفصلة (offline) لأجل ممارسة تعبيرية، وأن ليس هناك سبب لتفضيل عالم على آخر. في كل مرة نستعمل كلمة «واقعي» بطريقة تحليلية، في تقابل مع «عامّي» (colloquially)، نقوض مشروع الأنثروبولوجيا الرقمية، مقدسين الثقافة ما قبل الرقمية، كموقع لأصالة محتفظ بها.

فهذه المسألة قد تم توضيحها حديثًا من قبل بعض الكتابات المهمة حول نظرية التوسط (Eisenlohr 2011; Engelke 2010). وفي اتساق مع مفهوم **الهابيتوس**(*) (habitus) لبورديو (Bourdieu 1977)،

(*) الهابيتوس (Habitus)، وقد تم تعريبه أيضًا بلفظ (التطبع): مصطلح ذو دلالات فلسفية وسوسيولوجية مختلفة. ويعني طريقة في الوجود، أو المظهر العام، أو حالة ذهنية أو عقلية. ويعني هذا أن الهابيتوس ثقافة، وحضارة، ونمط من أنماط الوجود والعيش والحضور في العالم. وقد ركز بورديو على بنية الهابيتوس الداخلية، ومكوناته، ووظيفته. فمن حيث البنية، يتكون الهابيتوس من مجموعة من الميول، والتصورات، والمعتقدات، والإدراكات، ورؤى العالم، ومبادئ التصنيف. ومن ثم، يساعد الهابيتوس الذي يكتسبه الفرد في الأسرة والمدرسة على تمثل المجتمع واستيعابه بشكل جيد.

يمكننا أن نتخيل أن شخصًا ولد في أوروبا القروسطية سيرى مسيحيته قد تشيأت في الميديا التي لا تعد ولا تحصى. لكن في هذه الأيام، فإن الميديا يمكن أن تكون بنايات، وكتابات، وأكسسوارات الملابس، وتبشيرًا... وهلم جرًّا. وقد لاحظ مايير (Meyer 2011) أن النقاش النقدي حول دور الميديا في المسيحية قد وقع خلال حركة الإصلاح الديني، فقد عزز الكاثوليك اتفاقية مادية، حيث احتفظت بمعنى للتوسط مثل تلك التي تمثل السر الأكبر للمسيح. وعلى العكس من ذلك، فإن البروتستانت حاولوا إلغاء توسط الأشياء والسيرورات الثقافية الأكثر رحابة معًا، وعوضًا عن ذلك، عزوا مثالًا مبنيًّا على بداهة التجربة الموضوعية للمقدس. من نواح أخرى، فإن الجواب السلبي الشائع للتكنولوجيا الرقمية يبدأ من هذه الرغبة البروتستانتية لخلق مثال أعلى لأصالة ولموضوعية غير موسطة. وباختصار، فإن الأنثروبولوجيين قد لا يعتقدون باللاتوسط، لكن اللاهوت البروتستانتي يعتقد ذلك في شكل واضح.

وكما لاحظ ذلك إسنلوهر (Eisenlohr 2011)، فإن الأنثروبولوجيا الجديدة للميديا بدأت انطلاقًا من أعمال مثل عمل أندرسن (Anderson 1983) الذي بين كيف أن كثيرًا من المصطلحات المفاتيح من قبيل «قومية» (nationalism) و«إثنية» (ethnicity) قد تم تطويرهما على نطاق واسع عبر التغيرات في الميديا التي تنتشر الثقافة بواسطتها. وهناك أعمال ممتازة حول الطرق التي تؤثر بها أشرطة الكاسيت على الدين كشكل للانتشار العمومي سابق على الأشكال الرقمية (Hirschkind 2006; Manuel 1993).

لكن في كل هذه الحالات، لا يعني ذلك أن الميديا تُوَسط فقط عنصرًا ثانيًا يدعى دِينًا، إذ الدين نفسه يُعد صورة ملتزمة للتوسط الذي ظل منشغلًا بالتحكم في استعمال الميديا الخاصة ونتائجها.

إن هذا الأمر بدهي عندما نفكر في العلاقة بين البروتستانتية والميديا الرقمية، فللوهلة الأولى نرى مفارقة. ويبدو غريبًا جدًّا أن لدينا قرونًا كثيرة حاول خلالها البروتستانت إزالة كل الأشياء التي تقف في طريق علاقة غير موسطة مع المقدس، بينما الكاثوليك تقبلوا تكاثر الصور. علاوة على ذلك، عندما يتعلق الأمر بالميديا الرقمية الحديثة، فإن الموقف يكون معكوسًا. ليس الكاثوليك، بل البروتستانت الإنجيليون هم الذين يبدون قابلين بابتهاج كل نوع من الميديا الجديدة، من التلفزة إلى الـ«فايسبوك». إنهم من ضمن المتبنين الأكثر تحمسًا لمثل هذه التكنولوجيا الجديدة. وهذا أمر معقول عندما نقر بالنسبة إلى المسيحيين الإنجيليين، بأن الميديا لا توسّط. من ناحية أخرى، سيعارضونها بكل تأكيد. وعلى الأصح فالبروتستانت قد نظروا إلى الميديا، على خلاف الصورة، كقناة نحو علاقة مباشرة غير موسطة بالمقدس (Hancock and Gordon 2005). وكما استدل مايير (Meyer 2008)، فإن المسيحية الإنجيلية تقبل كل نوع من الميديا الرقمية الجديدة، ولكنها تفعل ذلك لخلق تجارب هي قطْعًا أكثر أصالة في حسيتها وعاطفيتها. فالبابويون الذين درسهم ميلر في ترينيداد (Trinidad) قد سألوا سؤالًا واحدًا فقط بخصوص الإنترنت: لماذا خلق الله الإنترنت في هذه اللحظة من الزمن؟ والجواب كان أن الله أرادهم أن يصبحوا كنيسة عالمية، وأن الإنترنت كانت

الميديا من أجل إلغاء مجرد دين متمركز مثل خدمة كنسيّة عادية، وعوض ذلك تصبح موصولة عالميًّا (Miller and Slater 2000: 187-192). وحديثًا، استعملت الكنيسة نفسها الـ«فايسبوك» وأشكالًا أخرى للميديا الجديدة للتعبير عن أحدث ما في رؤية الله بخصوص ما يجب أن يكونوا عليه (Miller 2011: 88-98). ولهذا أيضًا ـ كما لاحظ ماير (Meyer 2011: 33) ـ تحاول الديانات الأقل نزوعًا إلى الرقمي، كما في بعض الصيغ الكاثوليكية، أن تحمي معنى الغموض الذي ترى أنه لا يُدْرَكُ في شكل تام من طرف الميديا الجديدة.

لقد اهتم المنظور الأنثروبولوجي في ما يخص التوسط في شكل واسع بفهم لماذا تم تلقي بعض أنواع الميديا كتوسط وبعضها لم يتم تلقيه على ذلك النحو، فعوض النظر إلى العوالم ما قبل الرقمية على أنها أقل توسطًا، نحتاج إلى دراسة كيف أن بروز التكنولوجيا الرقمية قد خلق وهمًا بأنها كذلك. مثلًا عندما تم تطوير الإنترنت لأول مرة، رأى ستيفن جونز (Jones 1998) وكتابات أخرى حول تأثيرها الاجتماعي، الإنترنت كصيغة لإعادة بناء العشيرة. وعلاوة على ذلك، كان كثير من هذه الكتابات يبدو كأنه يفترض مفهومًا وهميًّا للعشيرة كجماعة طبيعية وجدت في العصر ما قبل الرقمي (Parks 2011: 105-109. بخصوص وجهة نظر ريبية انظر: Postill 2008; Woolgar 2002). لقد أصبحت الكتابات أكثر انشغالًا بمسألة هل أخذتنا الإنترنت إلى الوراء، إلى العشيرة، بحيث إنهم بسطوا في شكل جوهري مفهوم العشيرة نفسه كشيء إيجابي في شكل كامل (قارن: Miller 2011: 16-27). نحذو في هذا الكتاب حذو

غينسبورغ وتاكي في تأكيد أن كل جزء اجتماعي أو عشيرة هامشية لها الحق في شكل متكافئ لكي يتم النظر إليها كتمثيل لثقافة رقمية، ولكن هذا، بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا، لأنّ محاسبًا من نيويورك أو لاعبًا من ممارسي الألعاب الكورية ليس أكثر أو أقل أصالة من كاهن قبَلِي معاصر في أفريقيا الشرقية. نحن جميعًا نتائج ثقافة التوسط سواء عبر قواعد القرابة أو الدين أو قواعد التعامل مع الإنترنت واللعب. المشكل هو مع مفهوم الأصالة (authenticity) (Lindholm 2007).

وبشكل لافت، كانت الكتابات المبكرة لتوركل (Turkle 1984) من ضمن الكتابات الأكثر إقناعًا في دحض هذه الافتراضات السابقة للأصالة. لقد كان السياق هو بروز فكرة الافتراضي وأفاتار (avatar) في ألعاب تقمص الأدوار. وكما أشارت إلى ذلك، فإن قضايا لعب الدور والتقديم كانت أساس حياة ما قبل رقمية فحسب، وهذا شيء واضح جدًّا حتى من قراءة سريعة لغوفمان (Goffman 1959, 1975). لقد بينت العلوم الاجتماعية كيف أن العالم الحقيقي كان افتراضيًّا زمنًا طويلًا قبل أن نعي كيف أن العالم الافتراضي هو عالم حقيقي. ومن النقاشات الأنثروبولوجية الأكثر تبصرًا لمفهوم الأصالة هذا هو دراسة همفري (Humphrey 2009) لغرف الدردشة الروسية، فالأفاتار لا يعيد إنتاج الشخصية التي ليست على الخط (offline) فحسب، بل إن هؤلاء اللاعبين يشعرون وهم على الإنترنت بأنهم قادرون ربما لأول مرة، أن يعبروا في شكل تام عن أنفسهم وعن حبهم. وعلى الخط بإمكانهم تقديم الشخصية التي يشعرون حقًّا بأنها تشبههم، والتي كانت في السابق مقيدة في العوالم التي ليست على

الخط. بالنسبة إلى هؤلاء اللاعبين، كما هو الحال بالنسبة إلى المعوَّق الذي ناقشه غينسورغ، فإنه يمكن شخصًا ما أخيرًا أن يصبح حقيقيًّا على الإنترنت وحدها.

إن مثل هذا النقاش يتوقف على تسليمنا بأن مصطلح «حقيقي» يجب أن ينظر إليه على أنه من العامية لا من الإبستيمولوجيا. إن إيراد هذه الأفكار الخاصة بالتوسط (والدين) لغوفمان، والعمل المبكر لتوركل وهمفري، ومساهمات بولستورف وغينسبورغ، تجعل من الواضح أننا لسنا أكثر توسطًا. إننا بشر على نحو متساو في كل الميادين المختلفة والمتنوعة للسلوك المؤطر الذي نعيش بداخله. كل واحد يمكن، مع ذلك، أن يوضح مظاهر مختلفة لإنسانيتنا ومن ثم تدقيق تقديرنا لما يعنيه أن تكون إنسانًا. على هذا النحو، فإن الأنثروبولوجيا الرقمية وانشغالاتها الأساسية تعزز الأنثروبولوجيا التقليدية.

منهجية التجاوز من خلال مبدأ الشمولية

يعد المبدآن التاليان تكرارًا للشرطين الأساسيين للإدراك الأنثروبولوجي للعالم، لكنهما معًا يتطلبان بعض الحذر قبل تبنيهما. هناك أرضيات كثيرة مختلفة تمامًا للاحتفاظ بالمقاربة الشمولية في الأنثروبولوجيا، وإحداها قد تم كشف زيفها في شكل واسع داخل الأنثروبولوجيا ذاتها. ولقد أتى كثير من الحجج النظرية المتعلقة بالشمولية[3]

(3) تمثل الشمولية (holism) في المستوى المنهجي التزامًا لفهم السياق الواسع وإدماج مختلف المؤسسات في التحليل. نظريًّا، ارتبطت الشمولية بالوظيفية البنيوية التي تعتبر أن بعض الظواهر في المجتمع (مثلًا قرابة أو منازل) تمثل الكل.

إما من التناظرات العضوية للوظيفية (functionalism) أو من مفهوم الثقافة الذي شدد على الانسجام الداخلي، وعلى الاقتصارية الخارجية، وهما معًا كانا موضوع نقد حاد، واليوم لا توجد أسس بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا لتأكيد التزام إيديولوجي بالشمولية.

هناك أسباب أخرى مع ذلك، وإن كانت موضع شك نظريًا، للاحتفاظ بالالتزام بالشمولية اقترنت على نحو ضيق بالمنهجية الأنثروبولوجية، وخصوصًا (وليس حصرًا) الإثنوغرافيا. سنقوم بتقسيم هذه التحفيزات للاحتفاظ بالالتزام بالشمولية داخل ثلاث مقولات: الأسباب التي ترتبط بالفرد، وتلك التي ترتبط بالإثنوغرافيا، وتلك المتعلقة بالكلّي. الأولى هي ببساطة الملاحظة المرتبطة بكون لا أحد يعيش حياة رقمية بالكامل وأن لا وجود للميديا الرقمية أو تكنولوجيا خارج الشبكات التي تتضمن التناظر وتكنولوجيات أخرى للميديا. فبينما من الناحية الاستشكافية سيركز الأنثروبولوجيون على مظاهر خاصة للحياة (فصل حول المتاحف، وآخر حول التواصل الاجتماعي، وآخر حول السياسات)، فإننا نقر بأن الشخص الذي يعمل في المتحف يبني شبكات اجتماعية وينخرط في السياسات، وأن مميزات كل واحدة من هذه الثلاث يمكن أن تتوقف على إدراك الاثنتين الأخريين. وما تحاول هورست نقله في فصلها هو بالضبط هذا الإحساس المتعلق بالإدماج السهل للتكنولوجيا الرقمية في حياة مشاركيها.

إن مفهوم الميديا المتعددة (polymedia) الذي طوّرته ماديانو مع ميلر (Madianou and Miller 2011) يمثل الارتباط الداخلي في

علاقة بالتواصل الشخصي. لا يمكننا أن نعالج ببساطة كل ميديا جديدة في شكل مستقل ما دامت تشكل جزءًا من إيكولوجيا ميديا واسعة، حيث معنى واستعمال كل واحدة منها يتوقفان على علاقتها بالأخرى (Horst, Herr-Stephenson and Robinson 2010). فاستعمال البريد الإلكتروني قد يكون اختيارًا في مقابل المراسلة النصية الخاصة، واستعمال الشبكة الاجتماعية ونشر تعليقات قد يكون اختيارًا بين مراسلة خاصة ومكالمة هاتفية. اليوم عندما تنخفض مشاكل الكلفة والولوج في عدد من الأمكنة، فإن الناس يعتبرون مسؤولين إزاء أي ميديا سيختارون. في إثنوغرافيا غيرشون (Gershon 2010) المتعلقة بطلبة الجامعة الأميركية، فأن يتم التخلص منك من طرف الأصدقاء باستعمال ميديا غير مناسبة أمر يضيف كثيرًا من الإهانة لجرح التخلي. في عمل مادیانو وميلر (Madianou and Miller 2011) تم استغلال الميديا المتعددة للزيادة في مدى المجالات العاطفية للسلطة والتواصل بين الآباء وأطفالهم المتخلى عنهم.

لكن هذه الشمولية الداخلية بالنسبة إلى الفرد وإيكولوجيا الميديا قد أكملتها الشمولية الواسعة التي تتخلل مختلف المجالات. بالنسبة إلى برودبنت (Broadbent 2011) يتم فهم اختيار الميديا فقط عند الإحالة على سياقات أخرى، فبدلًا من إثنوغرافيا واحدة لمكان العمل وأخرى للبيت نرى كيف أن الاستعمال يتوقف على الصداقة بين العمل والبيت، وبين العلاقات الدقيقة التي تقارَن بالصلات العلائقية الضعيفة. وهذا المستوى الثاني من الشمولية يكون ضمنيًّا في

منهجية الإثنوغرافيا. عند قراءة مراجعة كولمان (Coleman 2010) لأنثروبولوجيا العوالم على الخط (online) (التي توفّر بيبليوغرافيا موسعة أكبر من تلك المقدمة هنا)، يبدو واضحًا أن لا وجود تقريبًا لموضوع الأنثروبولوجيا التقليدية الذي لا يملك اليوم انعطافًا رقميًّا، فإحالاتها تمتد من إذاعة الأخبار، والزواج على الإنترنت، والخدمات الطبية ومظاهر الهوية، والمالية، واللسانيات، والسياسة... وكل مظاهر الحياة الأخرى. ولا تتعلق قضية الشمولية في الجوهر بالطريقة التي يجمع بها الفرد كل المظاهر المتفرقة لحياته أو حياتها باعتباره إنسانًا فحسب، ولكن أيضًا بكيفية تجاوز الأنثروبولوجيا بؤر البحث المتعددة للاعتراف بالحضور المشارك لكل هذه الموضوعات داخل فهمنا الواسع للمجتمع. هناك نقطة أخرى تم توضيحها في شكل واضح في استبيان كولمان، وهي أن هناك اليوم مواقع أكثر يجب أخذها بعين الاعتبار، لأن التكنولوجيا الرقمية قد خلقت عوالمها الخاصة. وتُعد إثنوغرافيا الغَمْر (spamming) المثال الأكثر توسيعًا عندها، وهو موضوع يوجد فقط بفضل الرقمي كما يجب أن تكون عليه حالة العوالم «على الخط» التي يمثلها بولستورف، وفي تلقينا المعزز للفضاء المناسب في العوالم المنفصلة (offline) التي وصفها دي نيكولا (DeNicola).

لقد تم تقديم المعنى الشمولي للإثنوغرافيا في شكل واضح بواسطة تأليف أفكار بولستورف وغينسبورغ بخصوص إثنوغرافيا الحياة الثانية (Second Life). إن منح «الحياة الثانية» كل اكتمالها أمر يهم الناس الذين يحسون بالعجز وهم محرومون من العوامل

الأخـرى، إنه موقع يمكنهم مثلًا من أن يعيشوا حياة دينية تامة، ويمارسوا طقوسهم التي كان من غير الممكن القيام بها في شكل مختلف. لقد أشار بولستورف إلى أن المثالية الشمولية للإثنوغرافيا قد تم تشريفها بالخرق. وهذا أمر قد تم توضيحه جيدًا من طرف درازان، الذي كشف كيف أنه في التصميم كما في سياقات تجارية كثيرة أخرى، فإن المصطلحَيْن «أنثروبولوجي» و«إثنوغرافي» قد تم استعمالهما هذه الأيام كرمزين لمثل هذه الشمولية التي غالبًا ما تم تقليصها إلى بعض الحوارات. وقد استدل على أنه بإمكاننا فقط أن نفهم ممارسة التصميم داخل السياق الواسع لإثنوغرافيا موسعة تقليدية أكثر من كونها قد تم إيجادها في الأنثروبولوجيا وفي تخصصات أخرى في شكل متزايد.

لكن إذا كانت الإثنوغرافيا المناسبة هي المقياس الوحيد للشمولية، فإنها ستصبح في ذاتها شيئًا من المسؤولية. ولهذا السبب، تشترط التزامًا شموليًّا ثالثًا، فليست الترابطات فحسب هي ما يهم، لأنها كلها جزء من حياة الفرد، أو لأنها تتم مصادفتها كلها في إثنوغرافيا ما، فقد ترتبط الأشياء بأوضاع واسعة أكثر مثل الاقتصاد السياسي، ففي كل مرة نقوم بالأداء مستعملين بطاقة المدين نستغل شبكة واسعة توجد بمعزل عن أي فرد خاص، أو مجموعة اجتماعية بحيث لا تكون ترابطاتها ظاهرة داخـل أي صيغة للإثنوغرافيا. وهذه الترابطات قريبة جدًّا من أنماط الشبكات التي ناقشها كاستلز (Castells) ولاتور (Latour)، أو من التقاليد القديمة، مثل نظرية أنساق العالـم (world systems theory) لوالرستين (Wallerstein)

(1980. إن الأنثروبولوجيا والإثنوغرافيا هما أكثر من منهجية، فالالتزام بالإثنوغرافيا الذي يخفق في التعهد بالدراسة الواسعة للاقتصاد السياسي والمؤسسات الكونية سيرى القصد الشمولي الواسع يتم تضليله بمجرد منهجية. يتفاقم هذا المشكل بواسطة التكنولوجيا الرقمية التي خلقت إعادة كتابة جذرية للبنية التحتية لعالمنا، وكنتيجة لذلك سنرى أقل، وسنفهم أقل في ما اتصل بهذه الشبكات المتسعة أكثر مما سبق. وبالنسبة إلى هذه الصورة الكبيرة، نلتزم باجتياز هذه الأسلاك وهذه الترابطات اللاسلكية، حتى نجعلها واضحة في دراساتنا. على الأنثروبولوجيا أن تطور علاقاتها مع ما سبقت تسميته بـ«المعطيات الكبيرة» (Big Data) (Boyd and Crawford 2011)، أي الكميات الواسعة للمعلومات التي تم تشبيكها معًا في شكل متزايد، إذا كنا نجهل هذه الأشكال الجديدة من المعرفة والبحث، فإننا نستسلم إلى صيغة أخرى أيضًا للتقسيم الرقمي.

وبالرغم من قيام برودبنت وزملائها بأبحاث مكثفة لوقت طويل حول استعمال الميديا في سويسرا، فإنها لم تجد حجتها في هذا. هناك أيضًا متن لا بأس به من المعطيات الإحصائية والميتا معطيات، ومقدار مهم من التسجيل النسقي والتناسب اللذين شكلا جزءًا من مشروعها. وقد جاورت بذلك معطيات من منهجيات أنثروبولوجية في شكل خاص مع معطيات من تخصصات أخرى بهدف بلوغ استنتاجها. وفي هذا التقديم نستدل على ضرورة اعتماد مقاربة أنثروبولوجية للرقمي، لكن ليس عبر النزعة الاقتصارية، أو النقاء، اللتي تفترض أن ليس هناك شيء يمكن تعلمه من دراسات

الميديا والدراسات التجارية والجغرافيا والسوسيولوجيا والعلوم الطبيعية. وبالإضافة إلى ذلك، ليس لدينا هنا نقاش مستقل للمنهجية الإثنوغرافية والأنثروبولوجية ما دامت تغطية هذا قد تمت من خلال مساهمة بولستورف. ما نؤكد خلاصته هو كون الشمولية لا يجب أبدًا أن تعني انهيارًا لمناطق متعددة للإنسانية، التي طالما كانت مجالات بحث بعضنا في بعض. للعوالم على الخط تماميتها الخاصة وتناصها (intertextuality)، وتستمد أنماطها بعضها من بعض، كما كان واضحًا في مقالة بولستورف (Boellstorff 2008: 60-65) عن الحياة الثانية، والتي تتضمن دفاعًا جريئًا عن الطبيعة المستقلة للعوالم على الخط كموضوع للإثنوغرافيا. لكن نحن وبولستورف نظن أن هذا الكمال منسجم مع ما فضلنا في تضمين السياق خارج الخط (offline) لاستعمال الإنترنت كلما كان ذلك ممكنًا، بحيث يتوقف ذلك على سؤال البحث الحالي (Miller and Slater 2000). مثلًا، إنه أمر مفيد عندما تسحب هورست (Horst 2009) العدسة للحظة في بحث حول المراهقين في كاليفورنيا ليشمل حجرات النوم حيث يقيم هؤلاء المراهقون، بينما هم يستعملون الكمبيوتر، وفجأة يكون للمرء شعور أفضل بالأجواء التي يحاولون خلقها كعلاقة بين العوالم على الخط وتلك التي ليست كذلك (Horst 2010). واستدل بولستورف في مساهمته على أن نظريات القرائية المشتقة من بيرس (Pierce) يمكن أن تساعد في ربط الأدلة من مجالات مختلفة في مستوى عال. تخلق العوالم الرقمية مجالات جديدة، ولكن أيضًا، وكما بيّنت ذلك برودبنت يمكنها حقًّا أن تجعل الاختلافات المرسخة

تنهار كما هي الحال بين العمل واللاعمل، بالرغم من كل جهود التجارة لمقاومة هذا.

هناك مظهر أخير للشمولية لا يمكن للأنثروبولوجيين أن يغيب عن ناظرهم. فبينما قد ينكر الأنثروبولوجيون الشمولية كإيديولوجيا، فإنه ما زال علينا أن نبحث في الكيفية التي يحتضن بها الآخرون الشمولية كمثل أعلى. تكشف مناقشة بوستيل للمواطن الرقمي (digital citizen) كيف أن الحكامة الرقمية المحمولة قد تم تصورها كخالقة لشروط علاقة أكثر اندماجًا، وثابتة بين الحكامة والمشاركة النشيطة والمواطنة العشيرة التي تتعامل مع قبول مظاهر واسعة من حياة الناس، بينما الديموقراطية قد تم ضمانها رسميًّا بتصويت عرضي. غالبًا ما كان هذا يتأسس على افتراض أنه في السابق كان غياب التكنولوجيا الملائمة فحسب هو ما يعوق تحقيق مثل هذه المثل السياسيّة، في تجاهل لإمكان كون الناس قد يرفضون في الحقيقة إزعاجهم بهذه الدرجة من الالتزام السياسي. إن الشمولية السياسية بذلك تقارب ما سماه بوستيل مثالًا أعلى معياريًّا، فلقد بيَّن أن التأثير الحقيقي للرقمي هو توسع للمشاركة، لكن يظل بالنسبة إلى معظم الناس متضمنًا في شكل واسع في نقاط المساهمة المألوفة، مثل الانتخابات أو التواصل بين النشطاء المؤسسين.

الصوت ومبدأ النسبية

كانت النسبية الثقافية دائمًا فقرة أخرى في العمود الفقري للأنثروبولوجيا، وبالفعل، فإن الشمولية والنسبية الثقافية مرتبطتان

على نحو ضيق. ويجدر تأكيد، في ما يتعلق بالأنثروبولوجيا الرقمية، أن كثيرًا من النقاش والتمثيل بخصوص الرقمي اشتق من تصور الخيال العلمي والحداثة اللذين يتنبآن بعالم شامل متجانس في شكل محكم، والذي فقد تعبيره السابق المتعلق بالاختلاف الثقافي (Ginsburg 2008). وكما هو الأمر بالنسبة إلى الشمولية، هناك صيغة للنسبية أنكرها الأنثروبولوجيون (على الأقل منذ الحرب العالمية الثانية) في ارتباط بالمفهوم المتعدد للثقافات التي استلزمت انسجامًا داخليًّا صرفًا، وتنافرًا داخليًّا صرفًا. ويأخذ هذا المنظور الاختلافات الثقافية باعتبارها تاريخية أساسًا، وعلى أنها مبنية سلفًا على التطور المستقل للمجتمعات. وبالمقابل، فإن نصيبًا كبيرًا من الأنثروبولوجيا المعاصرة يقر بأنه داخل اقتصادنا السياسي، هناك منطقة واحدة تظل مرتبطة بفلاحة ذات دَخْل أدنى، وبالمحافظة، لأن ذلك يلائم بالضبط مصالح المنطقة الغنية والغالبة. بعبارة أخرى، فالاختلافات غالبًا ما يتم بناؤها أكثر مما يمنحها التاريخ فحسب.

ولأجل هذا السبب، استدل ميلر (Miller 1995) على أنه يجب أن نكمل المفهوم الخاص بالاختلاف المسبق بمفهوم الاختلاف اللاحق، ففي إثنوغرافيتهما الخاصة باستعمال الإنترنت رفض ميلر وسلاتر (Miller and Slater 2000) قبول كون الإنترنت في ترينيداد صيغة أو نسخًا «للإنترنت» فحسب. فالإنترنت هي دائمًا إبداع محلي من طرف مستعمليها، وقد أقام ميلر حجة مماثلة هنا بالنظر إلى الـ«فايسبوك» في ترينيداد، حيث احتمال النميمة والفضيحة (وعمومًا الفضول) يتم اعتبارها على أنها إظهار «للترينيدادية» الجوهرية

لفايسبوك (Miller 2011). في هذا المجلد يقدم برندرخت تحليلًا للنسبية الأكثر وضوحًا، فقد بين أنه حتى الاستعمالات الاعتيادية التامة للتواصل الرقمي، مثل الدردشة والمغازلة أو التذمر من الحكومة، تصبح أجناسًا خاصة في شكل تام بأندونيسيا أكثر من تلك المنسوخة من أي مكان آخر، بينما في ترينيداد يكون التشديد أكثر على الاختلاف الثقافي المحتفظ به، وفي أندونيسيا يتم تجاوز هذا من خلال محاولة متعمدة لخلق معيارية جديدة: استعمال التكنولوجيا الرقمية المؤسسة على مقياس صريح، مثل مقبوليتها القيود الإسلامية. وقد يكون هذا جوابًا على الانشغالات المتعلقة بما إذا كانت التكنولوجيا الرقمية من الغرب، فإنها من المحتمل إذًا أن تكون حصان طروادة الذي يجلب ممارسات ثقافية غير مقبولة مثل البورنوغرافيا. وهذا ينتج تصفية واعية عالية وتحويلًا لإعادة صنع هذه التكنولوجيا وفق سيرورات تعلي في الواقع من القيم الإسلامية أكثر من كونها تحط منها.

وبشكل مماثل، نجد في مساهمة غيسمار محاولة واعية للاحتفاظ بالاختلاف الثقافي. المشكل بالنسبة إلى المتاحف هو أن المجانسة يمكن أن تُفرض بفعالية أكثر عند مستوى نخفق في شكل عام في تثمينه وإدراكه لأنه يرد في بنية تحتية أساسية: أنظمة الكاتالوغ المستعملة في عنونة (واقتناء) مقتنيات المتحف. وإذا كانت المجتمعات الأصلية (الأورمية) ستجد فطريًّا الأشكال المناسبة (Thorner 2010) آنذاك، فيمكن أن يتم ذلك ربما عبر التحكم في الأشياء مثل بنية الأرشيف، وصيغ الترئية والأسس اللوجستية

المشابهة التي تحتاج إلى أن تعكس في شكل مناسب مفاهيم مثل مفهوم فانواتو (Vanuatu) لكاستوم (Kastom) الذي يختلف تمامًا عن الهيستوريوغرافيا (historiography) الغربية.

إن كليشيهات (cliché) الأنثروبولوجيا هي في تأكيدنا النسبية بهدف تطوير الدراسات المقارنة. وفي الواقع، فإن المقارنة هي دائمًا أوسع من كونها ممارسة. وتعد المقارنة كذلك ضرورية إذ أردنا فهم ما يمكن أن يُشرح من خلال عوامل جهوية ضيقة، وما يقف على أنه تعميم من مستوى عال. مثلًا يقارن بوستيل في مساهمته في شكل مباشر الالتزام السياسي للطبقة الوسطى في أستراليا وماليزيا. وقد بينت دراسة هورست وميلر (Horst and Miller 2006) حول الهواتف المحمولة والفقر في جمايكا أن التعميمات حول استعمال الهواتف بغرض ريادة الأعمال (entrepreneurship) والبحث عن الشغل في مناطق أخرى قد لا يعمل بالنسبة إلى جمايكا، حيث يوجد بالأحرى نموذج مختلف للتأثير الاقتصادي. وتبين كرانوفتش أن الاختلافات الوطنية قد تظل مهمة حتى في مشاريع تصور شامل مثل البرمجية الحرة. ويبين عملها، أيضًا، أن مثل هذه الممارسات قد تكون لها تأثيرات عبر وطنية -أحيانًا غير مباشرة- مثلًا التطابق مع هيمنة اللغة الإنكليزية، وهو مظهر تم إهماله نسبيًّا في الأنثروبولوجيا الرقمية.

في الممارسة، يستمر إرث النسبية الأنثروبولوجية عبر الالتزام بالمناطق وبالثقافات التي تم تجاهلها بطريقة أخرى والقلق بالنسبة إلى الناس وقيم تلك المناطق. بالنسبة إلى برندرخت يعد استغلال

المواد الأولية، والتخلص من النفايات الإلكترونية، وممارسات التشغيل الاستغلالي مثل بادي شوبينغ والأنماط المبتذلة العنصرية في ألعاب تقمص الأدوار والأشكال الجديدة للتفاوت الرقمي، من مظاهر عوالمنا الرقمية المتنوعة. وبشكل أكثر خصوصية، أصبح كثير من الأنثروبولوجيين مهتمين في شكل متزايد بكيفية إعطاء فرصة التعبير للمجموعات ذات النطاق الصغير أو المهمشة التي تتجه إلى أن يتم تجاهلها في التعميم الأكاديمي المركز على الغرب الحضري. باستثناءات قليلة (Ito, Okabe and Matsuda 2005; Pertierra [et al.] 2002)، فإن معظم العمل المبكر على الميديا الرقمية والتكنولوجيا قد فضل مناطق أميركا الشمالية وأوروبا المفيدة اقتصاديًّا. إن التبصرات النظرية والتطورات المنبثقة عن هذا الأساس التجريبي، تعكس إذًا تصورات أميركا الشمالية وأوروبا الشمالية حول العالم، متجاهلة الديموغرافيا الشاملة حيث معظم الناس يعيشون في الحقيقة في قرى الهند والصين بدلًا من نيويورك وباريس، وهي إذا ما استمرت تصبح شكلًا من الهيمنة الثقافية. وبما أن الأنثروبولوجيا الرقمية قد أصبحت أكثر رسوخًا، فإننا نتمنى أن نرى دراسات وإثنوغرافيات تتماشى والديموغرافيات الحالية وواقع عالمنا.

وكما لاحظت ذلك تاكي، لا بأس بأن نعظ بخصوص إعطاء الصوت، لكن المجموعات المهيمنة كثيرًا ما تخفق في الالتزام بالمفهوم الحقيقي للصوت، وكنتيجة لذلك، فإن الإخفاق في تقدير ذلك الصوت كان يتعلق بالناس المستعدين للاستماع والتبادل

كنتيجة لما يسمعونه أكثر مما يتعلق بإعطائهم التكنولوجيا ليتحدثوا. وعبر الاستماع للآخرين فحسب، يكتسب ذلك الصوت قيمة، وهذا يتطلب تحولًا جذريًا من العلاقة العمودية إلى العلاقة الأفقية، كما هو ممثل بواسطة دراسة الحالة التي انخرطت فيها تاكي سنوات عديدة. إن معنى كلمة «صوت» (voice) هو أيضًا، وبشكل أكثر حرفية، نقطة التزام بالنسبة إلى غينسبورغ. تسمح التكنولوجيا الرقمية في بعض الحالات للأفعال الفيزيائية بأن تصبح صوتًا مسموعًا. وبالنسبة إلى بعض من يعانون من التوحد، فإن الإطار المألوف للصوت في التفاعل وجهًا لوجه هو في حد ذاته منهك في انحرافاته. هنا يمكن التكنولوجيا الرقمية أن تستعمل لإيجاد وسيط أكثر تقييدًا، حيث يشعر الأفراد في داخله بأن الآخرين يمكن أن يسمعوهم وبإمكانهم أن يجدوا معنى لصوتهم.

تقدم تاكي أمثلة عديدة تكرر إلحاح أمارتيا سنْ (Amartya Sen) من أن حجر الزاوية للرفاه هو حق الناس في أن يحددوا لأنفسهم ما ينبغي أن يكون عليه الرفاه. وهذا قد يتطلب دفاعًا وضغطًا داخل المجموعات، كالنساء المهاجرات اللواتي، كما تمت الإشارة إليه أعلاه، يبدين اهتمامًا بسبب اعتمادهن على التكنولوجيا (Madianou and Miller 2011; Panagakos and Horst 2006; Wallis 2008). لقد تمحورت إحدى صيغ هذه النقاشات حول مفهوم الأهلية (indigeneity) (Ginsburg 2008; Landzelius 2006، وبالنسبة إلى سابقة مهمة، انظر Turner 1992)، حيثما كانت عبارة أهلي (indigenous) تعني فحسب تقليدًا غير قابل للتغيير، فإن

الرقمي يجب أن ينظر إليه على أنه هادم وغير أصلي. والآن نعترف بأن تسمية أهلي هي بناء عصري، وأنها موضوع للتغيير على الدوام. بإمكاننا إذًا، أن نعترف بالاستعمال المبدع من طرف كل المجموعات مهما كانت هامشية أو محرومة. وفي الطرف الآخر من المقياس هناك أنثروبولوجيون أمثال دي نيكولا الذي يعترف بأن العلم في الصين أو جنوب آسيا هو ما يمثل التقدم اليوم ربما مثلًا، في تأويل تصوير الأقمار الاصطناعية الرقمية أو تصميم وتطوير البرمجية (DeNicola 2006).

يقود هذا إلى قضية الصوت الخاص بالأنثروبولوجي (الرقمي)، إذ يبين درازان (Drazin) كيف أن الإثنوغرافيين المنخرطين في التصميم هم أيضًا متعودون على إعطاء الصوت إلى الجمهور الواسع، مثل ركاب الحافلة الآيرلنديين، وبشكل متزايد يجد هذا الجمهور طرقًا لكي يصبح أكثر انخراطًا في شكل مباشر. ومع ذلك، فإن المشكل هو أن هذا كثيرًا ما يتم استعماله في الواقع شكلًا لشرعية اجتماعية أكثر من كونه إعادة توجيه التصميم. وكجزء من برنامج ماستر الأنثروبولوجيا الرقمية بجامعة لندن كانت لدينا سلسلة محاضرات من طرف ممارسي التصميم. ويصف كثير منهم كيف تم توظيفه ليتولى البحث النوعي والمقارن، لكنهم بعد ذلك يرون نتائج دراساتهم تقلّص من طرف قوى أكثر قوة، وهي الموجهة إلى الاقتصاد ودراسات علم النفس والتجارة، إلى خمسة أنماط من الشخصية أو ثلاثة سيناريوهات للمستهلك والتي انطلاقًا منها تم حذف كل الاختلاف الثقافي الأولي. وفي الأخير، فإن كثيرًا من

أنثروبولوجيي التصميم يروون أنه تم استعمالهم فقط لشرعنة ما قررت الشركة فعله بناء على أسس أخرى تمامًا. وقد استعمل آخرون هذه الفضاءات لأهداف أخرى.

التناقض ومبدأ الفتح والإغلاق

لقد تم عرض تناقضات الفتح والإغلاق التي تنشأ في المجالات الرقمية في شكل واضح في المقال التأسيسي لجوليان ديبل (Dibbell 1993) «اغتصاب في الفضاء السيبري» (A Rape in Cyberspace). يبحث المقال في أحد العوالم الافتراضية الأولى حيث يمكن المستعملين أن يبدعوا أفاتارات (avatars) يتم تصويرها بعد ذلك كأناس مهذبين وجيدين أفضل من الوجوه التي يمثلونها في العالم المنفصل (offline). في مراحل الأنشودة الرعوية هذه تسمح مهارات بانغل (Bungle) التقنية المتفوقة له بالتغلب على هذه الأفاتارات، وبالانخراط بعد ذلك في ممارسات جنسية لا توصف بينه وبين الآخرين. ومباشرة بعد ذلك، تحول المشاركون الذين تم اغتصاب أفاتاراتهم الخاصة من رؤية الفضاء السيبري بصفته نوعًا لأرض ما بعد وودستوك (post-Woodstock) للمحرَّرين، إلى البحث اليائس عن صيغة معينة لشرطة سيبرية (cyberpolice) لمواجهة هذا الاغتصاب الشنيع لذواتهم الافتراضية.

إن تنظيرًا لهذه الورطة قد ظهر أيضًا في «ديناميات الحرية الاعتيادية» (The Dynamics of Normative Freedom)، أحد التعميمات الأربعة حول الإنترنت في ترينيداد (Miller and Slater

(2000. تعد الإنترنت باستمرار بصور جديدة للفتح وغالبًا ما تليها في شكل مباشر نداءات من أجل قيود جديدة وتحكم، معبرة عن تناقضنا الأكثر عمومية نحو تجربة الحرية. وربما كان النقاش الأطول في ما يتعلق بمخاوف الآباء من تعرض أبنائهم لمثل هذه العوالم غير المقيدة التي عكسها عنوان «Facebook's Privacy Trainwreck» «الكارثة الخصوصية لفايسبوك»، وكذا عمل سونيا ليفينغستون (Sonia Livingstone 2009) حول استعمال الأطفال الإنترنت (Horst 2010). وكما لاحظ دي نيكولا، فإن وظائف البث خارج الاستوديو لفورسكوير (Foursquare) ولاتيتيود (Latitude) وفايسبوك (Facebook) قد تم إبرازها في شكل مدهش من طرف مواقع مثل (PleaseRobMe.com) و (ICanStalkU.com).

لقد أصبح الرقمي معترفًا به في نهاية الموضة في الأوساط الأكاديمية بالنسبة إلى مصطلح «ما بعد الحداثة» (postmodern) الذي مجد مقاومة السلطة من كل نوع، لكن في شكل خاص سلطة الخطاب. لقد كشفت غيسمار في شكل موجز المشاكل التي أثارتها مثل هذه المثالية. بمجرد افتتاحه يتجه فضاء المتحف إلى إحداث لبس بين أولئك الذين ليسوا على علم والاستعمار المهيمن من طرف الخبير. تتجلى المتاحف جمهوريات ديموقراطية للمشاركين، والمعالجة التشاركية والأرشيفات الجذرية. وهذا أمر قد ينجح في مجموعات صغيرة ذات خبرة، لكن من ناحية أخرى، كما في الممارسات الفوضوية، فإن ذوي السلطة والمعرفة يمكنهم

بسرعة أن يهيمنوا. ونادرًا ما كانت الرؤية الطوباوية فعالة في جعل الناس يتعاملون مع المجموعات. علاوة على ذلك، دائمًا ما يتطلب قلق الأهلين تقييدات معقدة تكون في تعارض مباشر مع المثل العليا لولوج الجمهور الخاص. هناك سجال واسع ومتضارب في شكل متساو قد تلا التوجه الواضح للتكنولوجيا الرقمية لخلق شروط نزع التسليع (decommodification) وهو ما قد يعطينا تحميلًا مجانيًا للموسيقى، لكن يبدأ في تآكل قابلية الحياة للمسارات المهنية المبنية على العمل الإبداعي. يناقش برندرخت الطريقة التي قد تُفاقِم بها التكنولوجيا الرقمية تفاوتات القوة الشاملة، ما يؤدي إلى الاستغلال. إن هذا الانفتاح هو ما يخلق بالضبط الخوف ضمن الأندونيسيين، في كون هذا سيتركهم غير محصنين إزاء استعمار آخر من طرف الغرب المنفتح أكثر. ومن جهة أخرى يبين برندرخت، أيضًا، كيف أن الثقافات الرقمية يتم استعمالها لخلق رؤى لمستقبل إسلامي أندونيسي جديد عبر رؤاهم الخاصة لليوتوبيات التكنولوجية.

إن الطبيعة المتناقضة للانفتاح الرقمي واضحة على نحو خالص في الفصل الذي أعده بوستيل حول السياسات، حيث هناك حجج كثيرة متعلقة بالكيفية التي ساعد بها تويتر (Twitter) وفايسبوك، وويكيليكس (WikiLeaks) والجزيرة (Al Jazeera) الربيع العربي بالقدر الذي توجد فيه حجج تتعلق بالطريقة التي تستعمل بها أنظمة قمعية في إيران وسوريا التكنولوجيا الرقمية لتحديد النشطاء وقمعهم بعد ذلك (Morozov 2011). وفي المقابل، فإن العمل الإثنوغرافي لبوستيل في ماليزيا هو أحد الأدلة الواضحة لقيمة المقاربة

الأنثروبولوجية، لا كإثنوغرافيا طويلة الأمد فحسب، ولكن أيضًا كصور أكثر شمولية. وبدلًا من عنونة التأثير السياسي باعتباره جيدًا أو سيئًا، يقدم بوستيل تفسيرًا محتملًا للتأثيرات المتناقضة للتكنولوجيا الرقمية على السياسة، فبدلًا من أمثلة المجموعات نجد مجموعات انتساب عرضية تستعمل الإنترنت للتفكير عبر إمكانات جديدة.

إن هذا التعارض بين الفتح والإغلاق يصبح دالًّا أكثر عندما ندرك مركزيته في السيرورات الأولى للتصميم المتصلة بالألعاب. وبالنسبة إلى مالابي (Malaby)، فإن جوهر الألعاب، عكس التحكم البيروقراطي الذي يبحث عن تقليل الاحتمال وإبطاله، هو أنه يخلق بنية تشجع الاحتمال في استعماله، وقد رأى أن هذا قد تحقق عبر إثنوغرافيته المتعلقة بالعاملين بمختبر ليندن الذي طور الحياة الثانية (Second Life) (Malaby 2009). إنهم يحتفظون كثيرًا بتأثير مثالية الستينيات الموجودة في كتب مثل **كاتالوغ الأرض الكامل** (*Whole Earth Catalog*) (Brand 1968; Coleman 2004; Turner 2006)، وحركات مماثلة تصور التكنولوجيا أداةَ تحرر. وقد ظلوا مهتمين اهتمامًا عميقًا بالتملكات غير المتوقعة وغير المقصودة بواسطة المستعملين تصاميمهم. ومن خلال وضع حدود على ما يرغبون في بنائه يتمنون الانخراط في نوع من البناء المشترك مع المستعملين الذين أصبحوا هم أنفسهم بعد ذلك منتجين أكثر من كونهم مستهلكين للعبة. إن عددًا من المتبنين الأوائل أذكياء تقنيًّا وهم يميلون إلى القيام بصنف الأشياء المغامرة والبارعة التي يود الناس في مختبر ليندن الموافقة عليها. ومع ذلك، بمقدار ما تصبح

اللعبة أكثر شعبية يصبح الاستهلاك بالأحرى أقل إبداعًا، «بالنسبة إلى أغلبهم يبدو أن هذا يتضمن شراء ملابس ومواد أخرى قاموا باقتنائها، وهنالك كذلك آخرون بالمئات» (Malaby 2009: 114). النقطة الأخيرة واضحة في إثنوغرافيا بولستورف (Boellstorff 2008) حول «الحياة الثانية»، التي شهدت باستمرار إعادة إدراج مثل مشاكل الحياة اليومية الاعتيادية هذه كقلق بخصوص تثمين الملكية وتأثير ذلك على ملكية الجيران.

لا يحتفظ كل المصممين بهذه الطموحات، فالقمار يمكن أيضًا أن يتم تعميمه بعناية لخلق توازن دقيق بين الاحتمالية والاهتمام: قد نربح لكن نحتاج إلى مواصلة اللعب. يقتبس مالابي الدراسة الشيقة لناتاشا شول (Natasha Schull) لرقمنة آلات القمار، حيث «تسمح الرقمنة للمهندسين بتعديل محسوب لطاولات أداء الألعاب أو برامج المكافأة لانتقاء بروفايلات للاعب خاص داخل سوق متنوعة» (Schull 2005: 70). ويمكن تعديل بوكر الفيديو إلى أصناف من آليات المكافأة المشخصنة التي تزيد من الحد الأعلى لمجموع الوقت الذي من المرجح أن يقضيه الدافع على الآلة. ومرة أخرى، فهذا أمر ليس ضروريًا. إن مثال مالابي الخاص بلعبة القمار «برو-بو» (Pro-Po) التي ترعاها الدولة في اليونان، يعيدنا إلى نوع من التواطؤ مع الوعي الخاص لليونانيين المتعلق بمكانة الاحتمالية في حياتهم.

هناك أدبيات مشابهة وشاملة تنشأ حول مفهوم «المنتج المستهلك» (prosumer) (Beer and Burrows 2010)، حيث يتم تعطيل

التمايزات التقليدية بين المنتجين والمستهلكين بما أن الإمكانات الإبداعية للمستهلكين تسحب مباشرة إلى التصميم. وتشجعنا التسهيلات الرقمية مثلًا على إنشاء مواقع ومدونات خاصة بنا، وإشاعة «إي باي» أو تغيير «ماي سبيس» (MySpace). عندما يصادف الطلبة لأول مرة فكرة الأنثروبولوجيا الرقمية عبر حماس ويش (Wesch 2008) المعدي لليوتيوب، فإن النداء يوجه إلى المستهلك باعتباره قوة خلقت أيضًا على نحو واسع هذه الظاهرة عينها (انظر أيضًا Lange 2007). يوحي هذا بعالم رقمي معقد أكثر، حيث يفوض المنتجون عن طواعية العمل الإبداعي للمستهلكين. وللمصممين اختيار أقل، ولكن يتابعون الميولات التي تم إبداعها في الاستهلاك. فمثالية «الإنتاج والاستهلاك» (prosumption) هذه التي تتضمن المنتجين، قد أصبحت اتجاهًا في الرأسمالية المعاصرة (Ritzer and Jurgenson 2010). يتملك المستهلكون أفكارًا تجارية ويدمجون بسرعة بدورهم (Thrift 2005)... وهكذا دواليك. في علاقة بالاستهلاك هناك النمو السريع لثقافة الإغذاء على الخط، مثل تريب أدفايزر (Trip Advisor) للبحث عن العطل، وروتن توماتوز (Rotten Tomatoes) لنقد الأفلام، وآلاف المصادر الشائعة المماثلة للتقويم والنقد التي ازدهرت بمقدار ما تتيح لها التكنولوجيا الرقمية ذلك. وقد لاقى هذا إلى حد الآن اهتمامًا أكاديميًّا أقل، مقارنة مثلًا بالتدوين (blogging) بالرغم من أنه قد تكون له نتائج أكثر على المدى الطويل.

تعيد التوترات والاعتمادات المتقاطعة (cross-appropriations) بين الفتح الجديد والإغلاق، تأكيد مبدئنا الأول المتعلق بكون الرقمي

جدليًّا، لكونه يحتفظ بتلك التناقضات التي قام بتحليلها سيميل (Simmel 1978) بالنظر في تأثير المال. لكن، وكما عرضنا ذلك في مبدئنا الثاني، فقد كان هذا هو الوضع دائمًا. إننا لسنا موسطين أكثر أو متناقضين مما كنا عليه دائمًا، فالتوسط والتناقض هما الشرطان المحددان لما نسميه ثقافة. إن التأثير الأساسي للرقمي كان في كثير من الأوقات جَعْل هذه التعارضات أكثر وضوحًا أو عرض المشاكل السياقية للسلطة، كما في التحكم السياسي بالنسبة إلى بوستيل، والعلاقات بين الأبناء والآباء بالنسبة إلى هورست، والتفويض واللاتفويض عند غينسبورغ وتاكي. وتعمل التطورات الإيجابية ـ كما لاحظت كرانوفتش ـ، مثل البرمجية المجانية، في شكل أفضل عندما تنمو إلى ما هو أبعد من مجرد الطوباوية، وتعترف بأنها تتطلب كثيرًا من الأشكال نفسها لحماية حقوق الملكية والبنيات التحتية القانونية، مثل مالكي الشركة الذين يعارضون ذلك. وبعد نقطة معينة، فإن كثيرين سيكتفون بإصلاح ناجح بدلًا من ثورة فاشلة.

علاوة على ذلك، وعلى نحو غريب، تبدو المجتمعات الجماهيرية المعاصرة غالبًا أقلّ استعدادًا من مجتمعات نطاق صغير لقبول الثقافة كتناقض جوهري، تمامًا مثل إيفانس ـ بريتشارد (Evans-Pritchard 1937) عندما أدرك السؤال في شكل ساحر، حتى أننا سنجد اليوم معظم الناس يفضلون اللجوء إلى اللوم، ويفترضون أن هناك قصدًا خفيًّا وراء الجانب السلبي لهذه العملات الرقمية. ومن السهل كثيرًا الحديث عن السلطة الأبوية أو الرأسمالية أو المقاومة وافتراض أن هذا قام بالتحليل عوض إدراك

أن التكنولوجيا الرقمية هي جدلية ومتناقضة جوهريًّا. وما نحكم عليه في غالب الأحيان بأنه تضمينات جيدة أو سيئة، يكون نتائج غير منفصلة للتطورات ذاتها، على رغم أن هذا ليس موجهًا للانتقاص من التدخل السياسي والفطنة السياسية المناسبين.

المعيارية ومبدأ المادية

يعود المبدأ النهائي للمادية إلى المبدأ الأول المتعلق بالجدلية، إذ ترتكز المقاربة الجدلية على مفهوم الثقافة الذي يمكن أن يوجد عبر التشييء (objectification) فبحسب ميلر (Miller 1987). وقد تم تدريب بعض المؤلفين في هذا الكتاب في الأصل على دراسات الثقافة المادية، فتعاملوا مع الأنثروبولوجيا الرقمية كتوسيع لمثل هذه الدراسات. وكما قد تم الاستدلال على ذلك بطرق مختلفة من طرف بورديو ولاتور وميلر وآخرين، فعوض تفضيل أنثروبولوجيا اجتماعية تقلص العالم إلى علاقات اجتماعية، فالنظام الاجتماعي هو نفسه يرتكز على نظام مادي. من الممكن أن تصبح إنسانًا بطريقة أخرى غير التنشئة الاجتماعية (socializing) في عالم مادي لنتاج صنعي ثقافي يتضمن النظام والقوة والعلاقات بين الأشياء نفسها، لا علاقاتها بالأفراد فحسب. إن النتاجات الصنعية (artefacts) تقوم بأكثر من مجرد التعبير عن القصد الإنساني.

إن المادية إذًا، أساس الأنثروبولوجيا الرقمية، وهذا أمر صحيح لعدة طرق مختلفة، وهناك ثلاث منها في غاية الأهمية. أولًا، هناك مادية للبنية التحتية الرقمية وللتكنولوجيا. ثانيًا، هناك مادية المضمون

الرقمي، وثالثًا، هناك مادية السياق الرقمي. لقد بدأنا بتحديد مصطلح رقمي باعتباره حالة كينونة مادية، والثنائية فتح أو إغلاق، 0 و1. يبين الوصف المفصل لكيلتي (Kelty 2008) لتطور المصدر المفتوح بوضوح، كيف أن مثالية الإبداع الحر لأشكال جديدة للشفرة (code) يتم إيقافها باستمرار بمادية الشفرة نفسها. حالما يصبح التطور المحتمل للشفرة غير متجانس مع شفرة أخرى، فإنه يجب القيام باختيارات ما، وهو ما يقيد المقدمة المنطقية للمشاركة الحرة بالكامل والمتساوية. إن العمل الحديث لبلانشيت (Blanchette 2011) يعد بالانبثاق كتحقيق مدعوم داخل المادية الواسعة لبعض من تكنولوجياتنا الرقمية الأساسية، وخصوصًا الحاسوب. ويرفض بلانشيت صراحة ما يسميه مجاز اللامادية، الذي وُجد انطلاقًا من **الكينونة الرقمية** (*Being Digital*) (1995) لنغروبونتي (Negroponte) من خلال **الطوفان الرقمي** (*Blown to Bits*) (لأبيلسون Abelson ولويس وليدين Ledeen). يتأسس عمله، عوضًا عن ذلك، على التحليل المفصل لكيرشنباوم (Kirschenbaum 2008) المتعلق بالقرص الصلب للحاسوب. لقد أشار كيرشنباوم إلى الثغرة الهائلة بين الميتامنظِّرين (meta-theorists) الذين يفكرون في الرقمي باعتباره نوعًا جديدًا مما هو زائل بسرعة، ومجموعة تسمى المعلوميات القضائية، ومهمتها هي استخراج المعطيات من الأقراص الصلبة القديمة أو المكسورة، والذين يعتمدون الخاصية المعارضة جدًّا، أي إنه في الواقع من الصعب تمامًا حذف المعلومة الرقمية.

يقترح بلانشيت مقاربة أكثر دعمًا للمادية الرقمية، مركِّزًا على قضايا من قبيل الوضع في طبقات (layering) والقالبية (modularity) في البنية القاعدية للحاسوب. وما هو جدير بالذكر هو أنه في هذا المستوى الضئيل، أي تشريح وحدة المعالجة المركزية من الداخل، نرى التناوب نفسه بين الخصوصية والتجريد اللذين ميزا مبدأنا الأول للجدلية في الماكرو مستوى، ما سماه ميلر (Miller 1987) تواضع الأشياء. وكلما كانت التكنولوجيا الرقمية أكثر فاعلية، اتجهنا إلى فقدان وعينا بالرقمي كسيرورة مادية وميكانيكية، ويُبَرْهَنُ عليها إلى حد نصبح فيه واعين بشدة بمثل هذه التقنيات الخلفية فقط عندما تتعطّل وتضعفنا. يعلن كيرشنباوم أن «الحواسيب متفردة في تاريخ تكنولوجيا الكتابة لكونها تقدم بيئة مادية مصممة سلفًا ومبنية ومصممة لنشر وهم اللامادية» (Kirschenbaum 2008: 135). تنتج أشياء من قبيل الأقراص الصلبة باستمرار أخطاء لكنها مصممة لتزيلها قبل أن تؤثر في ما نفعله بها. إننا نفوض مثل هذه المعرفة مثلما يفعل بناء ملف يونيكس (UNIX) لأولئك الذين نصطلح عليهم بـ«الغيكس»، الذين نخصصهم باعتبارهم لااجتماعيين، وفي ذلك إبعاد لهذه المعرفة من عالمنا الاجتماعي العادي حيث نجدها متطفلة (Coleman 2009).

هناك مثال آخر واضح لهذا الإقصاء من الوعي وذلك في موضوع النفايات الإلكترونية (e-waste). وكما هو الشأن مع أي ميدان آخر، فإن للرقمي اقتضاءات متناقضة بالنسبة إلى مشاكل البيئة. فمن جهة يزيد من احتمال وجود معلومة أقل واقعية، ولذلك فإن الموسيقى

والنص يمكن أن يروجا من دون أقراص مدمجة وكتب، ومن ثم إزالة مصدر النفاية. وبشكل متشابه فإن بصمة الكربون العالية من المحتمل أن تعوض بمحاضرة على الفيديو، أو بكاميرات الوِبْ (webcam). ومن جهة أخرى لقد أصبحنا مدركين المخلفات الهائلة للنفايات الإلكترونية التي تتضمن في غالب الأحيان مواد مثيرة للجدل أو سامة يصعب التخلص منها. وهذا أمر يشكل انشغالًا خاصًّا للأنثروبولوجيا ما دام طرح القمامة الإلكترونية يتجه إلى مسايرة تفاوتات الاقتصاد السياسي الشامل التي تم التخلص منها على مجالات هشة وبعيدة عن النظر، كما في أفريقيا (Grossman 2006; Park and Pellow 2002; Schmidt 2006).

فبينما يتعامل كيلتي وكيرشنباوم وبلانشيت مع الأدلة الجنائية للبنية التحتية المادية، فإن فصول درازان وغيسمار ومالابي تكشف كيف أن التصميم نفسه هو أداة إدماج نسَقي ودائمًا ما يفرض الإيديولوجيا. يبين مالابي كما عند مختبر ليندن، كيف أن هذا يتضمن اعتبارًا صريحًا لكيفية إدماج إبداعية لمستعملين مستقبليين. وكما يبين درازان، فقد استغرق الأمر وقتًا طويلًا بالنسبة إلى أولئك المنخرطين في الانتقال من اعتبار الاجتماعي والثقافي مجرد سياق للتكنولوجيا، وبدلًا من ذلك يعترفون بذواتهم أنهم في الحقيقة ممثلون يحاولون تحقيق القيم الاجتماعية والثقافية من حيث هي تكنولوجيا. وبكيفية مشابهة تبين غيسمار كيف أن الانتباه ينتقل من التضمين التمثيلي لعروض المتحف إلى الطريقة التي يقوم بها الكاتالوغ بتشفير الأفكار حول العلاقات الاجتماعية. وتظل مثل هذه القضايا واردة بالنسبة

إلى البضائع الرقمية اليومية، مثلما ناقش برندرخت كيف أن الإسلام يحاول أن يضمن أن الهاتف المحمول نفسه قد تم جعله حلالًا أو مناسبًا دينيًّا. إنه جزء من الحقل الواسع للتكنولوجيا المنجز كجزء من نظام التفكيك (cannibalization) الذي تم تفضيله من طرف إعادة هندسة سوق الشارع الخاص بالهواتف التي تم إيجادها في مثل هذه الاقتصاديات الهامشية كما هو الأمر في أندونيسيا.

يحيل المظهر الثاني للمادية الرقمية لا على التكنولوجيا الرقمية، ولكن على المحتوى الذي تخلقه وتعيد إنتاجه وتنقله. لقد أشار دوريش ومازمانيان (Dourish and Mazmanian 2011) إلى أن العوالم الافتراضية قد جعلتنا، وبشكل متزايد ولامتناقص، مدركين مادية المعلومة نفسها كمكون أساسي لمثل هذا المحتوى. هناك عدد من الإحالات في كولمان (Coleman 2010) على بحوث أنثروبولوجية وبحوث أخرى حول تأثير التكنولوجيا الرقمية في اللغة والنص (Jones, Schiefllin and Smith 2011; Lange 2007, 2009). ويعد الفصل الخاص لبرودبنت عن التكنولوجيا الخاصة بالتواصل الشخصي وثيق الصلة بالموضوع. هناك، أيضًا، مجالات واضحة للمادية المرئية. مثلًا استعمل ميلر (Miller 2000) نظرية جيل (Gell) للفن ليبين كيف أن مواقع الوِبْ، كالأعمال الفنية تمامًا، تم تعميمها نسقيًّا لتغري بعض مبحري الإنترنت العابرين وتوقع بهم، بينما تصد أولئك الذين لا حاجة إلى جذبهم. وبشكل مماثل يبين هورست كيف أن العوالم على الخط قد تم إدماجها جماليًّا بغرف النوم للشباب الذين يكونون على الخط في كاليفورنيا. بينما تبحث

غيسمار تأثير التكنولوجيا الرقمية على العرض المتحفي. وبشكل عام، فإن العوالم الرقمية وخصوصًا تلك التي على الخط، قد وسعت في شكل كبير حيز المرئي مثلما دراسات الثقافة المادية.

تطبَّق المادية على الأشخاص بالمقدار الذي تطبق على ما يبدعون. وتعد إثنوغرافيا رولاند (Rowland 2005) عن السلطة في المراعي بالكاميرون، دراسةً لمثل هذه المادية النسبية: القائد هو جسد مادي بامتياز ومرئي، بينما العامي يمكن أن يتحقق جزئيًّا فقط، وفي أحوال كثيرة يكون جسدًا لامرئيًّا غير مادي. المشكل ذاته ينشأ بالنسبة إلى الأفراد المعوَّقين الذين منحتهم غينسبورغ هنا صوتًا. ويمكن شخصًا ما أن يكون حاضرًا، لكن هذا لا يعني بالضرورة أنه/ ـها مرئي(ـة) على نحو خاص. إن السمة الحاسمة في التكنولوجيا الرقمية هنا ليست تقنية، بل إنها الدرجة التي تؤثر فيها على السلطة. فأن يكون الشيء ماديًّا بالمعنى الذي يكون فيه مرئيًّا فحسب، يمكن أن يتحول إلى مادي بالمعنى الذي يتم الاعتراف به، وأخيرًا يحظى باحترام. فإذا سمحت بهذا التلاعب اللفظي، فأن يكون الشيء ماديًّا يعني أساسًا أن يصير ذا اعتبار.

ثالثًا، بالإضافة إلى مادية التكنولوجيا، ومادية المحتوى، هناك أيضًا مادية السياق. تعد قضايا الفضاء والمكان شأنًا مركزيًّا في فصل دي نيكولا ومناقشته قضية الفضزمانيات (spimes)(*)

(*) استحدثت الإنكليزية الأميركية لفظ spime (فضزماني) للتعبير عن الموجودات أو الكائنات المثبتة في العالم الافتراضي زمانًا ومكانًا. المصطلح العربي من اقتراحنا.

التي تتضمن الوعي الفضائي بالأشياء، لا بالناس فحسب. وهذا يقود إلى نوع من إنترنت الأشياء ذلك أن الرقمي يَنْتُج لا عن الاستعمال المعزز للفضاء المطلق كما في نظام الموضعة الشامل (Global Positioning System) فحسب، ولكن عن زيادة الوعي بالقرب النسبي. وقد يحيل هذا على الناس، مثل الرجال المثليين الذين يتصلون عبر غراندر (Grindr)، ولكن أيضًا على الأشياء المدركة لقربها النسبي. وكما يلاحظ ذلك دي نيكولا، فإن الوعي بالمكان الرقمي ليس موتًا للفضاء، بل هو بالأحرى كتابته أيضًا، كموقع مادي غير قابل للمحو. وعلى نحو مشابه يبين كثير من الفصول كيف أن ما سمي بالافتراضي هو إلى حد بعيد نمط جديد من المكان وأكثر من كونه صورة لفقدان المكان. مثلًا عمل بولستورف عن الحياة الثانية (Second Life)، ومناقشة هورست لكاتبة أدب هواةٍ (fan fiction) مُعالجةً علاقتها مع الآباء والأساتذة والأصدقاء وكذلك متابعي مجتمع أدب الهواة واقتراح ميلر في نهاية فصله المتعلق بكون الناس يجعلون بطرق ما بيوتهم داخل الشبكات الاجتماعية، وليس بالأحرى مجرد التواصل بينهم هي كلها أمثلة على ذلك.

ليس هناك مقال حول الزمن ليكمل ذلك الذي كان موضوعه الفضاء، لكن هذا الكتاب مليء بالإحالات العجلى، حيث يقترح كيف كانت التكنولوجيا الرقمية مهمة في تحويل تجربتنا للزمن، وعوض خلق نوع من اللازمن، نبدو كأننا نصبح في شكل دائم أكثر وعيًا بالزمن. قد نلاحظ أيضًا حقيقة بدهية داخل رقمنة (digitization) المالية المعاصرة. فهنا استعملت التكنولوجيا الرقمية لخلق أدوات

مركبة موجهة لحل إشكالات المخاطر التي تبدو ببساطة أنها تزيد من تجربة الخطر والتعرض إليه. إن مثال المالية يعزز ادعاء دي نيكولا بحسب ما يرى غوبتا وفيرغسن (Gupta and Ferguson 1997)، إذ قد تكون إحدى نتائج أشكال تغيير المادوية (materialization) هذه نقل السلطة، أو في غالب الأحيان تماسكها.

يحيل السياق لا على الفضاء والزمن فحسب، ولكن، أيضًا، على وسائط مختلفة للتفاعل الإنساني مع التكنولوجيا الرقمية التي تشكل جزءًا من الممارسة المادية. لقد قادت دراسات ساتشمان (Suchman 2007) إلى التأكيد الشديد على إعادة تشكيل إنسان - آلة - حاسوب كتخصص أكاديمي (انظر مثلًا: Dix 2004; Dourish 2004)، وهو مجال ناقشته مساهمة درازان. إن كثيرًا من الفصول تتعامل مع مظهر آخر للتفاعل الذي تسميه برودبنت اهتمامًا. إن مقدارًا كبيرًا من التكنولوجيا الرقمية المعاصرة، هو في الجوهر آليات البحث عن الانتباه جزئيًّا، لأن واحدًا من الكليشيهات الشائعة حول العالم الرقمي هو أنه يجعل من مقدار الأشياء التي تتنافس على انتباهنا تتكاثر، لذلك فإن أي وسيط يجب أن يحاول بمزيد من مضاعفة الجهد إلى حد ما. لقد لاحظت برودبنت أن بعض الميديا الشخصية مثل الهاتف تتطلب اهتمامًا غير مباشر، بينما ميديا أخرى مثل الـ«فايسبوك» هي أقل إلحاحًا. يتضمن فصل مالابي كثيرًا من المراجع التي تتعلق بقدرة الألعاب على شد الانتباه والإبقاء عليه.

وأخيرًا، على رغم أن هذه الفقرة قد ركزت على مبدأ المادية فإنها قد افتُتِحَت أيضًا بملاحظات بلانشيت وكيرشنباوم المتعلقة بالكيفية

التي استعملت بها الأشكال الرقمية لنشر وهم اللامادي، وهذه هي النقطة المركزية لمناقشة بولستورف مفهوم الافتراضي والواضحة في ميادين متنوعة، كالسياسة والاتصال. لكن بعد ذلك، وكما لاحظ ذلك ماكنزي (MacKenzie) في كتابه المتميز عن مادية المالية الحديثة مع اعتناء بالأدوات المالية الجديدة، «لا ينبغي أن نفتتن ببساطة بالجودة الافتراضية للمشتقات، لكننا نحتاج إلى البحث في كيف يتم إنتاج هذا الافتراضي ماديًّا» (MacKenzie 2009: 84). إن منظور الثقافة المادية يصبح أكثر أهمية من أي وقت مضى، لأن التكنولوجيا تبحث باستمرار عن طرق جديدة لبناء أوهام اللامادية. ومن بين كل نتائج وهم اللامادية هذا، يظل الأمر الأكثر أهمية هو الكيفية التي تُربك بها الأشياء والتكنولوجيا دورها في تنشئتنا الاجتماعية. فمن البنية التحتية وراء الحواسيب إلى تلك التي وراء المالية والألعاب، والتصميم أو كاتالوغات المتحف، نبدو أقل فأقل وعيًا بالكيفية التي تبنين بها بيئتنا ماديًّا وأنها تخلقنا ككائنات بشرية. وتكمن أهمية هذا الأمر في كونه يوسع الحجة النقدية لبورديو (Bourdieu 1977) حول دور التصنيفات التطبيقية في جعلنا الجنس البشري الذي نحن عليه، والذي يفترض بالتالي معظم ما نسميه ثقافة. لقد بين بورديو كيف أن الجزء الأعظم مما يجعل منا بشرًا هو ما سماه ممارسة ـ حالة المادي مع التنشئة الاجتماعية للهابيتوس، التي تجعل من العالم الثقافي يظهر كطبيعة ثانية، التي هي أمر طبيعي. وهو ما يجسده في شكل أفضل المفهوم الأكاديمي للمعيارية.

إن إنهاء هذا التقديم حول موضوع المعيارية إنما هو لعرض السبب الوحيد الأكثر عمقًا والأساسي المتعلق بالتساؤل عن احتمال أن نفتقر إلى محاولات فهم العالم الرقمي في غياب الأنثروبولوجيا. إذ من جهة ما، سنظل مندهشين إزاء الديناميات الصرفة للتغيير. نتقاسم في كل يوم اندهاشًا إزاء الجديد: هاتف محمول ذكي، والمحادثة الواضحة عبر كاميرا الـوِبْ مع صديق في الصين، واستعمالات ثقافة الإغذاء، وإبداعية فورشان (4chan)، التي كانت سببًا في بروز المثالية الأكثر فوضوية لأنونيموس (Anonymous) في المجال السياسي. إن هذه الأمور مجتمعة تجعلنا نتخيل أننا مستغرقين في عالم جديد رائع (Brave New World) يغمرنا عقودًا قليلة. لقد تمت تغطية كل هذه التطورات من طرف تخصصات أخرى. علاوة على ذلك، ربما كانت السمة الأكثر إدهاشًا للثقافة الرقمية ليست سرعة الابتكار التقني هذه، بل السرعة التي بواسطتها يعتبر المجتمع هذه الأشياء كلها أمرًا مفروغًا منه ويخلق شروطًا معيارية لاستعمالها. في غضون شهور، هناك قدرة جديدة أضحت مفترضة إلى حد ما بحيث عندما تتعطل نحس أننا أضعنا الحق الإنساني الأساسي واليد الاصطناعية القيمة للذي نحن عليه كبشر الآن.

إن ما هو مركزي بالنسبة إلى المعيارية ليس القبول فحسب، بل الدمج الأخلاقي (Silverstone, Hirsch and Morley 1992). هنا أيضًا تبدو السرعة مدهشة. وبطريقة ما في هذه الشهور القليلة نعرف ما هو مناسب وما هو غير مناسب في النشر على الخط، والكتابة في

البريد الإلكتروني (e-mail)، أو الظهور على كاميرا الوِبْ. قد تكون هناك لحظة قصيرة من عدم اليقين. لقد اقترحت غيرشون Gershon) (2010 هذا بالنظر إلى القضية المتعلقة بأي ميديا داخل الميديا المتعددة يفترض بنا أن نستعمل للتخلص من صديق أو صديقة. لكن في الفيليبين وجد كل من ماديانو وميلر Madianou and Miller) (2011 أن هذا المجتمع الجماعي يتجه أكثر فأكثر إلى فرض المعيارية على أشكال جديدة للاتصال في غالب الأحيان في شكل مستمر. ولقد بينت هورست في دراستها لحالة تكنولوجيا الميديا الجديدة في البيت، كيف تم تدجين التكنولوجيا الرقمية بسرعة وسهولة باعتبارها معيارية. إن أحد التأثيرات الأساسية إذًا للأنثروبولوجيا الرقمية هو الإبقاء على نفاذ بصيرة بورديو المتعلقة بالكيفية التي تنشأ بها الثقافة المادية اجتماعيًّا في الهابيتوس. لكن عوض افتراض أن هذا يرد فقط داخل ترتيب الأشياء المعتادة على الأمد الطويل التي يمنحها التاريخ، نعترف أن السيرورات نفسها يمكن أن تكون فعالة على نحو مدهش عندما تتداخل في بضع سنوات.

نود أن نقترح إذًا، أن المفتاح نحو الأنثروبولوجيا الرقمية، وربما نحو مستقبل الأنثروبولوجيا ذاتها، هو في جزء منه دراسة لكيف تصبح الأشياء اعتيادية في شكل سريع، فما نعانيه بالتجربة ليس هو التكنولوجيا بحد ذاتها، بل النوع المتأثر ثقافيًّا في شكل مباشر للاستعمال. لا شيء مما يلي: الحاسوب الشخصي، وسيرورة تصميم، وصفحة «فايسبوك»، والموافقة على تقاسم معلومة مكانية، يمكن أن يفكّك بالنظر إلى مظاهره الثقافية. إنها تأليفات كاملة مبنية

على جماليةٍ ما ناشئة هي تراض معياري حول كيف يجب لشكل خاص أن يستعمل صـورة، تشكل بدورها على هذا النحو ماهية ذلك الشيء: ما سنعترف به بصفته بريدًا إلكترونيًّا، وما نقره يتضمن تصميمًا، وهو ما أصبح طريقين اثنين مقبولين لاستعمال كاميرا الوِبْ. إن كلمة نوع (genre) تقتضي تأليفًا للمقبولية التي هي أخلاقية وجمالية وتطبيقية في آن واحد (انظر: Ito [et al.] 2010).

يمكن المعيارية أن تكون ظالمة، ففي المثال الافتتاحي القوي لغينسبورغ، أوضحت الناشطة المعوَّقة أماندا باغس (Amanda Baggs)، أن للتكنولوجيا الرقمية القدرة على جعل شخص ما يظهر إنسانًا أكثر من ذي قبل، لكن المشكلة تكمن في أن هذا يكون قياسًا إلى الدرجة التي يستعمل فيها المعوَّق هذه التكنولوجيا لكي يطابق ما نعتبره إنسانًا في شكل معياري فحسب، مثلًا إنجاز سيرورة الانتباه الأساسية تلك في ما كان ينظر إليه على أنه طرق مناسبة، فهذه المواجهة المباشرة بين الرقمي والإنسان هي ما يساعدنا على فهم مهمة الأنثروبولوجيا الرقمية. تقف الأنثروبولوجيا في الإنكار المباشر لمطالب علماء النفس والجهابذة(*) (gurus) الرقميين، في كون أي تغييرات رقمية تمثل تغيرًا، سواء في قدراتنا المعرفية أو في جوهر كينونة الإنسان، ومثل ذلك عنوان هذا الفصل التقديمي. إن كينونة الإنسان مفهوم ثقافي ومعياري. وكما بيَّن مبدؤنا الثاني، فتعريفنا ماهية الإنسان هو ما يوسط ماهية التكنولوجيا، وليس طريق آخر.

(*) غورو (Guru): لفظة دخيلة على اللغة الإنكليزية، وهي مقترضة من اللغة السنسكريتية، وتعني المعلم الروحي أو الملهم.

والتكنولوجيا بدورها قد يتم استعمالها للمساعدة في تحويل تصورنا لكينونة الإنسان، وهو ما يحاول الناشط الرقمي لغينسبورغ إنجازه.

إن الإدراك الأنثروبولوجي هو رفض أن يتم النظر إلى الرقمي باعتباره وسيلة للتحايل، أو في الواقع مجرد تكنولوجيا. إن اللحظة الهامّة في التاريخ الحديث للأنثروبولوجيا قد أتت مع تقرير تيرنس تورنر (Turner 1992) حول الامتلاك القوي للفيديو من طرف جماعة هندية أمازونية هي الكايابو (Kayapo) في مقاومتها للتسلل الأجنبي (انظر أيضًا: Boyer 2006). إنها اللحظة التي كان على الأنثروبولوجيا أن تلغي افتراضها المتعلق بكون المجتمعات القبلية كانت جوهريًّا بطيئة أو سلبية، ما سماه ليفي شتراوس بـاردًا. في إطار ظروف مناسبة يمكنهم أن يتحولوا في غضون سنوات قليلة إلى نشطاء حكماء بارعين تقنيًّا، تمامًا مثل أناس في أنواع أخرى من المجتمعات.

وقبل هذه اللحظة ظلت الأنثروبولوجيا سجينة ترابطات العرف والتقليد وهو ما افتُرض أنها ستكون أقل ورودًا، بما أن سرعة التغيير في بيئتنا المادية نمت بسرعة مع حلول الرقمي. لكن مع هذه النقطة الأخيرة المتعلقة بسرعة الفروض المعيارية، نرى لماذا يصح النقيض صحة تامة، فبمقدار سرعة مسار التغير الثقافي يكون الأنثروبولوجي وثيق الصلة بالموضوع لأنه ليست هناك أي أشارة مطلقًا على أن التغييرات في التكنولوجيا تسبق القدرة البشرية لاعتبار الأشياء معيارية. تعد الأنثروبولوجيا واحدة من التخصصات القليلة ذات التجهيزات التي تمكنها من الزج بنفسها في سيرورة بواسطتها تصبح

الثقافة الرقمية ثقافة معيارية، ومن فهم ما يقوله لنا هذا الأمر بخصوص كينونة الإنسان. إن درس الرقمي بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا، أبعد من أن يجعلنا قديمي الطراز، بل إن جوهر الحكاية هو أن الأنثروبولوجيا بالكاد قد بدأت.

شكر

شكرا لستيفانا برودبنت، وهايدي غيسمار، وكيث هارت، وويب كين (Webb Keane)، وواليس موتا (Wallis Motta)، ودان بيركل (Dan Perkel)، وكاثلين ريتشاردسون (Kathleen Richardson) وكريستو سيمس (Christo Sims)، وريتشارد ويلك (Richard Wilk) على ملاحظاتهم حول مسودة هذا الفصل.

المراجع

Abelson, H., H. Lewis, and K. Ledeen. 2008. *Blown to Bits: Your Life, Liberty and Happiness After the Digital Explosion.* Boston: Addison Wesley.

Anderson, B. 1983. *Imagined Communities.* London: Verso.

Baptiste, E., H. Horst, and E. Taylor. 2010. *Haitian Monetary Ecologies and Repertoires: A Qualitative Snapshot of Money Transfer and Savings.* Report from the Institute for Money, Technology and Financial Inclusion, 16 November. http:// www.imtfi.uci.edu/imtfi_haiti_money_transfer_project.

Beer, D., and R. Burrows. 2010. Consumption, Prosumption and Participatory Web Cultures: An Introduction. *Journal of Consumer Culture* 10: 3-12.

Blanchette, J.-F. 2011. A Material History of Bits. *Journal of the American Association for Information Science and Technology* 65(6): 1042-1057.

Boellstorff, T. 2008. *Coming of Age in Second Life.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Bourdieu, P. 1977. *Outline of a Theory of Practice.* Cambridge: Cambridge University Press.

boyd, d. 2006. Facebook's 'Privacy Trainwreck': Exposure, Invasion, and Drama. *Apophenia Blog.* September 8. http://www.danah.org/papers/FacebookAndPrivacy.html.

boyd, D., and K. Crawford. 2011. *Six Provocations for Big Data.* Paper presented at the Oxford Internet Institute Decade in Internet Time Symposium, September 22. http://www.scribd.com/doc/65215137/6-Provocations-for-Big-Data.

Boyer, D. 2006. Turner's Anthropology of Media and Its Legacies. *Critique of Anthropology* 26: 47-60.

Brand, S. 1968. *Whole Earth Catalog.* Published by S. Brand.

Broadbent, S. 2011. *L'Intimité au Travail.* Paris: Fyp Editions.

Cassidy, J. 2002. *Dot.con.* London: Allen Lane.

Coleman, G. 2004. The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast. *Anthropological Quarterly* 77: 507-519.

Coleman, G. 2009. The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld. *Anthropological Quarterly:* 83(1): 42-72.

Coleman, G. 2010. Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* 39: 487-505.

DeNicola, L. 2006. The Bundling of Geospatial Information with Everyday Experience. In *Surveillance and Security: Technological Politics and Power in Everyday Life,* ed. T. Monahan, 243-264. London: Routledge.

Dibbell, J. 1993. A Rape in Cyberspace. *The Village Voice,* December 21, 36-42.

Dibbell, J. 2006. *Play Money.* New York: Basic Books.

Dibbell, J. 2007. The Life of a Chinese Gold Farmer. *New York Times Magazine,* June 17, 200.

Dix, A. 2004. *Human Computer Interaction.* Harlow: Pearson Education.

Donner, J. 2008. Research Approaches to Mobile Use in the Developing World: A Review of the Literature. *The Information Society* 24(3): 140-159.

Donner, J., and C. A. Tellez. 2008. Mobile Banking and Economic Development: Linking Adoption, Impact, and Use. *Asian Journal of Communication* 18(4): 318-332.

Dourish, P. 2004. *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction.* Cambridge, MA: MIT Press.

Dourish, P., and Mazmanian, M. 2011. *Media as Material: Information Representations as Material Foundations for Organizational Practice.* Working Paper for the Third International Symposium on Process Organization Studies Corfu, Greece, June. http://www.dourish.com/publications/2011/materiality-process.pdf.

Drazin, A., and D. Frohlich. 2007. Good Intentions: Remembering Through Framing Photographs in English Homes. *Ethnos* 72(1): 51-76.

Eisenlohr, P., ed. 2011. What Is Medium? Theologies, Technologies and Aspirations. *Social Anthropology* 19: 1.

Engelke, M. 2010. Religion and the Media Turn: A Review Essay. *American Ethnologist* 37: 371-379.

Evans-Pritchard, E. 1937. *Witchcraft, Oracles and Magic Among the Azande.* Oxford: Oxford University Press.

Gershon, I. 2010. *The Breakup 2.0.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Ginsburg, F. 2008. Rethinking the Digital Age. In *The Media and Social Theory,* eds D. Hesmondhalgh and J. Toynbee, 127-144. London: Routledge.

Glott, R., P. Schmidt, and R. Ghosh. 2010. Wikipedia Survey-Overview of Results: United Nations University. http://www.wikipediasurvey.org/docs/Wikipedia_Overview_15March2010-FINAL.pdf.

Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life.* Garden City, NY: Anchor Books.

Goffman, E. 1975. *Frame Analysis.* Harmondsworth: Penguin.

Grossman, E. 2006. *High Tech Trash: Digital Devices, Hidden Toxics, and Human Health.* Washington, DC: Island Press.

Gupta, A., and J. Ferguson. 1997. *Culture, Power, Place: Explorations in Critical Anthropology.* Durham, NC: Duke University Press.

Hancock, M., and T. Gordon. 2005. «The Crusade Is the Vision»: Branding Charisma in a Global Pentecostal Ministry. *Material Religion* 1: 386-403.

Hart, K. 2000. *The Memory Bank: Money in an Unequal World.* London: Profile Books.

Hart, K. 2005. *The Hit Man's Dilemma: Or Business, Personal and Impersonal.* Chicago: University of Chicago Press for Prickly Paradigm Press.

Hart, K. 2007. Money Is Always Personal and Impersonal. *Anthropology Today* 23(5): 16-20.

Hirschkind, C. 2006. *The Ethical Soundscape; Cassette Sermons and Islamic Counterpublics.* New York: Columbia University Press.

Horst, H. 2009. Aesthetics of the Self Digital Mediations. In *Anthropology and the Individual,* ed. D. Miller, 99-113. Oxford: Berg.

Horst, H. 2010. Families. In *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media,* eds. M. Ito, S. Baumer, M. Bittanti, d. boyd, R. Cody, B. Herr, H. Horst, P. Lange, D. Mahendran, K. Martinez, C. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims and L. Tripp, 149-94. Cambridge, MA: MIT Press.

Horst, H. 2011. Free, Social and Inclusive: Appropriation and Resistance of New Media Technologies in Brazil. *International Journal of Communication* 5: 437-462.

Horst, H., B. Herr-Stephenson and L. Robinson. 2010. Media Ecologies. In *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media,* ed. Mizuko Ito, Baumer, M. Bittanti, d. boyd, R. Cody, B. Herr, H. Horst, P. Lange, D. Mahendran, K. Martinez, C. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims, and L. Tripp, 29-78. Cambridge, MA: MIT Press.

Horst, H., and D. Miller. 2006. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication.* Oxford: Berg.

Humphrey, C. 2009. The Mask and the Face: Imagination and Social Life in Russian Chat Rooms and Beyond. *Ethnos* 74: 31-50.

Ito, M., S. Baumer, M. Bittanti, D. Boyd, R. Cody, B. Herr-Stephenson, H. Horst, P. Lange, D. Mahendran, K. Martinez, C. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims and L. Tripp, eds. 2010. *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ito, M., D. Okabe, and M. Matsuda. 2005. *Personal, Portable, Pedestrian: The Mobile Phone in Japanese Life.* Cambridge, MA: MIT Press.

Jones, G., B. Schieflin, and R. Smith. 2011. When Friends Who Talk Together Stalk Together: Online Gossip as Metacommunication. In *Digital Discourse: Language in the New Media,* eds., C. Thurlow and K. Mroczek, 26-47. Oxford: Oxford University Press.

Jones, S., ed. 1998. *Cybersociety 2.0.* London: Sage.

Juris, J. S. 2008. *Networking Futures.* Durham, NC: Duke University Press.

Karanović, J. 2008. *Sharing Publics: Democracy, Cooperation, and Free Software Advocacy in France.* PhD diss. New York University.

Kelty, C. 2008. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software.* Durham, NC: Duke University Press.

Kirschenbaum, M. 2008. *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination.* Cambridge, MA: MIT Press.

Landzelius, K. 2006. *Native on the Net: Indigenous and Diasporic Peoples in the Virtual Age.* London: Routledge.

Lange, P. G. 2007. Publicly Private and Privately Public: Social Networking on YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1): article 18. http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/lange.html.

Lange, P. G. 2009. Conversational Morality and Information Circulation: How Tacit Notions About Good and Evil Influence Knowledge Exchange. *Human Organization* 68(2): 218-229.

Lewis, M. 1989. *Liar's Poker.* London: Hodder and Stoughton.

Lindholm, C. 2007. *Culture and Authenticity.* Oxford: Blackwell.

Livingstone, S. 2009. *Children and the Internet.* Cambridge: Polity Press.

MacKenzie, D. 2009. *Material Markets: How Economic Agents Are Constructed.* Oxford: Oxford University Press.

Madianou, M., and D. Miller. 2012. *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia.* London: Routledge.

Malaby, T. 2009. *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Manuel, P. 1993. *Cassette Culture.* Chicago: University of Chicago Press.

Maurer, W. Forthcoming. Mobile Money: Private Sector and Philanthropic Interests in the Payments Space. *Journal of Development Studies.*

Meyer, B. 2008. Religion Sensations: Why Media, Aesthetics and Power Matter in the Study of Contemporary Religion. In *Religion: Beyond a Concept,* ed. H. de Vries, 704-723. New York: Fordham University Press.

Meyer, B. 2011. Mediation and Immediacy: Sensational Forms, Semiotic Ideologies and the Question of the Medium. *Social Anthropology* 19: 23-39.

Miller, D. 1987. *Material Culture and Mass Consumption.* Oxford: Blackwell.

Miller, D. 1995. Introduction. In *Worlds Apart,* ed. D. Miller, 1-22. London: Routledge.

Miller, D. 2000. The Fame of Trinis: Websites as Traps. *Journal of Material Culture* 5: 5-24.

Miller, D. 2007. What Is a Relationship. *Ethnos* 72(4): 535-554.

Miller, D. 2008. *The Comfort of Things.* Cambridge: Polity Press.

Miller, D. 2011. *Tales from Facebook.* Cambridge: Polity Press.

Miller, D., and D. Slater. 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach.* Oxford: Berg.

Morawczynski, O. 2007. *Surviving in the «Dual System»: How MPESA Is Fostering Urban-to-Rural Remittances in a Kenyan Slum.* Mss. Department of Anthropology, University of Edinburgh.

Morozov, E. 2011. *The Net Delusion.* London: Allen Lane.

Munn, N. 1973. *Walbiri Iconography.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Myers, F. 1986. *Pintupi Country, Pintupi Self.* Washington, DC: Smithsonian Institution Press.

Nafus, D., J. Leach, and B. Krieger. 2006. Gender: Integrated Report of Findings. Free/Libre and Open Source Software: Policy Support (FLOSSPOLS), no. D16. http://www.flosspols.org/deliverables.php.

Nardi, B., and Y. M. Kow. 2010. Digital Imaginaries: How We Know What We (Think We) Know about Chinese Gold Farming. *First Monday* 15 (6-7).

Negroponte. 1995. *Being Digital.* New York: Knopf.

Panagakos, A., and H. Horst, eds. 2006. Return to Cyberia: Technology and the Social Worlds of Transnational Migrants. Special issue. *Global Networks* 6.

Park, L., and D. Pellow. 2002. *Silicon Valley of Dreams: Immigrant Labor, Environmental Injustice, and the High Tech Global Economy.* New York: New York University Press.

Parks, M. 2011. Social Network Sites as Virtual Communities. In *A Networked Self,* ed. Z. Papacharissi, 105-123. London: Routledge.

Parrenas, R. 2005. *Children of Global Migration: Transnational Families and Gendered Woes.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Pertierra, R., E. Ugarte, A. Pingol, J. Hernandez, and N. Dacanay. 2002. *TXT-ING Selves: Cellphones and Philippine Modernity.* Manila: De La Salle University Press.

Postill, J. 2008. Localizing the Internet Beyond Communities and Networks. *New Media Society* 10: 413.

Rowland, M. 2005. A Materialist Approach to Materiality. In *Materiality,* ed. D. Miller, 72-87. Durham, NC: Duke University Press.

Schmidt, C. 2006. Unfair Trade e-Waste in Africa. *Environmental Health Perspectives* 114(4): A232-235.

Schull, N. 2005. Digital Gambling: The Coincidence of Desire and Design. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 597: 65-81.

Silverstone, R., E. Hirsch, and D. Morley, 1992. Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household. In *Consuming Technologies,* eds. R. Silverstone and E. Hirsch, 15-31. London: Routledge.

Simmel, G. 1978. *The Philosophy of Money.* London: Routledge.

Spiegel, L. 1992. *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America.* Chicago: University of Chicago Press.

Suchman, L. 2007. *Human-Machine Reconfigurations.* Cambridge: University of Cambridge Press.

Taylor, E. B., E. Baptiste, and H. A. Horst. 2011. *Mobile Banking in Haiti: Possibilities and Challenges.* Institute for Money, Technology and Financial Inclusion, University of California Irvine. http://www.imtfi.uci.edu/files/imtfi/images/2011/haiti/taylor_baptiste_horst_haiti_mobile_money_042011.pdf.

Thorner, S. 2010. Imagining an Indigital Interface: Ara Iritija Indigenizes the Technologies of Knowledge Management. *Collections: A Journal for Museums and Archives Professionals* 6: 125-147.

Thrift, N. 2005. *Knowing Capitalism.* London: Sage.

Turkle, S. 1984. *The Second Self: Computers and the Human Spirit.* New York: Simon and Schuster.

Turkle, S. 2011. *Alone Together.* New York: Basic Books.

Turner, F. 2006. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism.* Chicago: University of Chicago Press.

Turner, T. 1992. Defiant Images: The Kayapo Appropriation of Video. *Anthropology Today* 8(6): 5-16.

Van Dijck, J. 2007. *Mediated Memories in the Digital Age.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Vertovec, S. 2004. Cheap Calls: The Social Glue of Migrant Transnationalism. *Global Networks* 4: 219-224.

Wallerstein, I. 1980. *The Modern World System.* New York: Academic Press.

Wallis, C. 2008. Techno-mobility and Translocal Migration: Mobile Phone Use Among Female Migrant Workers in Beijing. In *Gender Digital Divide,* eds. M. I. Srinivasan and V. V. Ramani, 196-216. Hyderabad, India: Icfai University Press.

Wesch, M. 2008. «The Anthropology of YouTube,» lecture recording given on June 23, 2008, at the Library of Congress, Washington, D.C. http://hdl.handle.net/2097/6520.

Wiener, N. 1948. *Cybernetics.* Cambridge, MA: MIT Press.

Woolgar, S., ed. 2002. *Virtual Society?* Oxford: Oxford University Press.

Xiang, B. 2007. *Global Body Shopping: An Indian Labour System in the Information World Technology Industry.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Zelizer, V. 1994. *The Social Meaning of Money.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

الجزء الثاني

موضَعة الأنثروبولوجيا الرقمية

2

إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية

توم بولستورف

إذا كان لا بد من وجود شيء مثل أنثروبولوجيا رقمية، فيجب أن ننظر في شكل حذر في المصطلحين المكوِّنين هذه العبارة الواعدة. في هذا الفصل سأجيب عن لاتـوازنٍ تحليلي كبير: فبينما كانت الأنثروبولوجيا خاضعة لأشكال من النقد (ما بعد الكولونيالية، والانعكاسية، وما بعد البنيوية، من بين أشكال أخرى) قوبل تأريخ مفهوم الرقمي بصمت نظري عميق. في أغلب الأحوال، كما أشرت إلى ذلك في مكان آخر، «هو يقوم بشيء أكثر من مجرد كونه في مقام «حاسوبيٍّ» (computational) أو «إلكتروني» (electronic)» (Boellstorff 2011: 514). ومع ذلك، إذا كان الرقمي عنصرًا نائبًا، يكفي الاهتمام بما توصله بالقابس الكهربائي للتشغيل أو لإعادة الشحن، فإن مشروع الأنثروبولوجيا الرقمية محكوم عليه باللاورود النعتي منذ البداية. التكنولوجيا اليوم عالم فسيح حاضر في كل مكان، ومشاريع العمل الميداني المستقبلية القليلة، إن وجدت، يمكن أن تشكل «إثنوغرافيا غير موصولة»، فإذا كان الرقمي ليس شيئًا

آخر سوى مرادف لـ«إنترنت- موسّطة» (Internet-mediated)، فإن كل الأنثروبولوجيا هي الآن أنثروبولوجيا رقمية بطريقة ما، صورة أو شكلًا. هل نسمح بنمو تصور الأنثروبولوجيا الرقمية المؤسَّس على المفهوم غير الرسمي للرقمي، إننا بذلك نعوق قدرتنا على صنع أجندات البحث والباراديغمات النظرية القادرة على مجابهة الترابطات المنبثقة للتكنولوجيا والثقافة بفاعلية.

إن هذا المشروع العام جدًّا لإعادة التفكير في الرقمي بالنظر إلى الأنثروبولوجيا الرقمية هو هدفي التحليلي في هذا الفصل. في الجزء الأول سأبدأ بعرض القضية مع تضمينات تأسيسية لما تعنيه أنثروبولوجيا رقمية في اعتبارنا: العلاقة بين الافتراضي (على الخط) والواقعي (الفيزيائي أو خارج الخط)[4]. لهذه العلاقة نتائج أنطولوجية وإبستيمولوجية وسياسية بالغة الأهمية: إنها تحدد ما نعتبر الافتراضي يعنيه، وكذا إدراكنا لما تستلزمه المعرفة حول الافتراضي، وما نفهمه على أنه رهانات الافتراضي بالنسبة إلى العدالة الاجتماعية. سأركز على التشعب السلبي الكبير للمفهوم الأقل تنظيرًا للرقمي: الاعتقاد الخاطئ بأن الافتراضي والواقعي ينصهران في المجال ذاته. وفي الجزء الثاني، سأنخرط في الممارسة الأنثروبولوجية الكلاسيكية

---

(4) أعالج في هذا الفصل الواقعي (actual) والمادي (physical) وخارج الخط (offline) والافتراضي (virtual) وعلى الخط (online) باعتبارها مترادفات. من الممكن خلق إطار نظري تختلف فيه هذه المصطلحات، لكنها نظرية للغة شعبية معيبة حيث الوجود المجرد للكسيمات (lexemes) المتعددة يستلزم وحدات متناظرة بشكل متعدد في العالم.

للتحليل الإثنوغرافي الدقيق، من خلال دراسة الحالة المستنتجة من اليومين الأولين لبحثي في الحياة الثانية للعالم الافتراضي (Second Life). وسأربط في الجزء الثالث النقاش النظري في الجزء الأول بالنقاش الإثنوغرافي للجزء الثاني، ممارسة أنثروبولوجية كلاسيكية أخرى، تلك المتعلقة بـ«الربط بين الأكثر محلية للتفاصيل المحلية والأكثر شمولية للبنية الشاملة بطريقة تقدمهما في رؤية متزامنة» (Geertz 1983: 68).

إذ محور تحليلي سيكون استدلالًا لمعالجة الرقمي لا كموضوع دراسة، بل كمقاربة منهجية «مبنية على الملاحظة المشاركة»، وذلك لبحث الافتراضي وعلاقته بالواقعي. أقترح بذلك، أن الأنثروبولوجيا الرقمية ليست مماثلة للأنثروبولوجيا الطبية أو الأنثروبولوجيا القانونية. والتوازن بين هذه سيكون هو الأنثروبولوجيا الافتراضية (Boellstorff 2008: 65). تعد الأنثروبولوجيا الرقمية تقنية، وهكذا فهي مجال دراسة في شكل غير مباشر فحسب. إنها مقاربة للبحث عن الافتراضي الذي يسمح بتناول موضوع الدراسة هذا بمصطلحاته الخاصة (بتعبير آخر، ليس مشتقًا من خارج الخط offline)، مع مواصلة التركيز على كيف تقتضي هذه المصطلحات دائمًا طرقًا مباشرة وغير مباشرة يشير بها السلوك الاجتماعي على الخط إلى العالم المادي، والعكس صحيح. وبشكل حاسم، فإنها مبنية على الملاحظة المشاركة. هناك من الباحثين عدد مثير للقلق ممّن يدّعون أنهم يمارسون الإثنوغرافيا عندما تقتضي منهجياتهم إجراء مقابلة في شكل منعزل أو مقترن بمنهجيات استنباط أخرى، مثل الاستطلاع.

لكن مع أنّ منهجيات أخرى مثل الاستنباط يمكن أن تنتج معطيات قيمة، فإن مشروع بحث يُستعمل **فحسب** مثل منهجيات الاستنباط هذه ليس إثنوغرافيًّا (على رغم أنه قد يكون نوعيًّا)، فمجرد أن تقول إن شيئًا هو إثنوغرافي لا يجعله كذلك.

باختصار، بينما قد يساوي البعض الأنثروبولوجيا الرقمية بالأنثروبولوجيا الافتراضية، فإنني آمل هنا أن أبحث في تصور أكثر تركيزًا، هو ذلك المستوحى من المعاني الأصلية للرقمي والذي يمنح إيجابيات منهجية خاصة لدراسة الثقافة على الخط. للإعلان عن جوهر حجتي، أطور مفهوم الرقمي الذي يحيل معناه الأصلي على الأرقام التي على اليد[5]، فبدلاً من مفهوم منتشر للرقمي الذي هو إلكتروني أو على الخط فحسب، فإن هذا يفتح الباب على إطار نظري أكثر قوة في شكل جوهري، وهو ما يتضمن عنصرين اثنين أساسيين: العنصر الأول هو إدراك تأسيسي للدور الأساسي للثغرة بين الافتراضي والواقعي (مثل الفجوات بين «أصابع» اليد)، وهذا يجد صداه في الفهم الجدلي للرقمي الذي طوره ميلر وهورست في تقديمهما هذا الكتاب. العنصر الثاني لهذا الإطار النظري الرقمي المستنتج من تعليل أصل **المؤشر** (index) باعتباره «سبابة» (forefinger)، هو المجموعة الكاملة للمصادر النظرية لفهم «العلاقات الإشارية» (indexical) التي تُكوّن في شكل مشترك وباستمرار الافتراضي والواقعي معًا. ولذلك أدفع نحو نظرية إشارية

(5) لقد ناقشت باقتضاب معاني الرقمي هذه في مكان آخر بالنظر إلى التجسيد (Boellstorff 2011: 514-515).

(indexical theory) لفهم كيف أن الافتراضي والواقعي «يشيران» أحدهما إلى الآخر في الممارسة الاجتماعية.

الجزء 1: تحدي مفهوم الغموض

قبل الانكباب على نظرية الأنثروبولوجيا الرقمية والمصادفات الإثنوغرافية التي تثيرها، من الضروري أولًا تحديد المشكل الأساسي الذي يمكن أن يجيب عنه المفهوم الذي يعبر بعناية عن الأنثروبولوجيا الرقمية. إنها الفكرة المتعلقة بأنه لا يمكننا من الآن معالجة الافتراضي والفيزيائي بصفتهما مغايرين أو منفصلين. يغدو خارج نطاق هذا الفصل القيام بفهرسة لأمثلة باحثين في سعيهم لصياغة دراسة متعلقة بـ: على الخط (online) بهذه الطريقة، بما أن هذا ليس مقالة نقدية[6]. ففي نظرتها العامة الثاقبة حول إثنوغرافيا الميديا الرقمية، لخصت إ. غابرييلا كولمان (E. Gabriella Coleman) زاوية النظر هذه عندما لاحظت، مع اهتمام بالبحث حول العوالم الافتراضية، أن «معظم هذا العمل، مع ذلك، يواصل خلط الحدود الصارمة بين السياقات خارج الخط (off-line) وعلى الخط (online) (Coleman 2010: 492). أدركت عبارة كولمان المعنى في كون «الحدود الصارمة» يجب تجنبها، وأنها أوهام علمية تفصل على نحو زائف السياقات على الخط وخارج الخط، بدلًا من

---

(6) بخصوص نقد تاريخ العمل الأنثروبولوجي الرقمي، انظر بين آخرين (Boellstorff 2008: chap. 2); (Boellstorff, Nardi, Pearce and Taylor 2012 : chap. 2), and (Coleman 2010).

الثغرات المترابطة أنطولوجيًّا، التي تكون على الخط وخارج الخط. وبالفعل، فإن هذه الحدود الصارمة حقيقية، ومن ثم فهي موضوعات حيوية للبحث الأنثروبولوجي.

وعلى رغم كونه أقل وضوحًا في هذا الاقتباس الخاص، فإن الإحساس بأن أحدًا ما لا يستطيع أبدًا رؤية (على الخط) و(خارج الخط) «منفصلين» ـبرغم أنهما كذلك في شكل واضح بحسب كيفية تحديدك لـ«منفصلين»ـ يُشفّر سردًا تاريخيًّا ينطلق من الانفصال إلى الغموض أو الدمج. إن هذه الافتراضات المتعلقة بتقارب وشيك بين الافتراضي والواقعي مثلًا تشوه العمل المتأني للإثنوغرافيين الأوائل الذي اشتغلوا على الخط[7]. لقد ادعى فيلي ليهدونفيرتا (Vili Lehdonvirta) مثلًا أن ثقافة العالم الافتراضي «مبنية على منظور ثنائي الفرع 'حقيقي- افتراضي'» (Lehdonvirta 2010: 2)[8]. ويمكن أن يؤيد وجهة النظر هذه المتعلقة بكون الباحثين قد فصلوا العوالم الافتراضية عن «بقية المجتمع» (2) فقط عبر سوسيولوجيا الواضح ـ ملاحظًا مثلًا أن لاعبي لعبة على الخط مثل

---

(7) مثلاً: كورتيس (Curtis [1992] 1997) وكندال (Kendall 2002) ومورنينغستار وفارمر (Morningstar and Farmer 1991). استعمالات التقارب مثل هذه تختلف عن مفهوم الثقافة المتقاربة عند هنري جينكينز (Henry Jenkins 2008).

(8) «استعمل ليهدونفيرتا تعبيرًا صعبًا «ألعاب على الخط متعددة اللاعبين واسعة النطاق والبيئات الافتراضية (MMO[s])»، سأستعمل هنا ببساطة «عوالم افتراضية».

(World of Warcraft) يبحثون في معظم الأحيان عن اللعب مع أشخاص «بناء على القارة والنطاق الزمني حيث يسكنون» (2)، كما لو أن الباحثين في عالم ووركرافت يدركون هذه الحقيقة. وقد خلص ليهدونفيرتا عن صواب إلى أن «على الباحثين أن يموضعوا (العوالم الافتراضية) جنبًا إلى جنب مع مجالات نشاط كالعائلة والعمل والغولف، وأن يقاربوها باستعمال الأدوات التصورية نفسها»، وأن «المسألة ليست في الانقطاع عن الحدود مجتمعة وترك البحث يفقد تركيزه، لكن لتجنب إقامة حدود مصطنعة مبنية على التمايزات التكنولوجية» (9). ما يحتاج إلى المساءلة هو افتراض ليهدونفيرتا أن العوالم الافتراضية هي حدود مصطنعة بينما مجالات النشاط كالأسرة والعمل والغولف غير مصطنعة بطريقة ما[9] إن موضع الخلاف هو أن التمايزات التكنولوجية تعد مركزية للشرط الإنساني: البراعة، باعتبارها فعلًا للصياغة اليدوية، هي جوهريًّا مسعى إنساني. إن افتراض خلاف هذا يمهد الطريق لـ«مبدأ الأصالة الكاذبة» التي كما يلاحظ ميلر وهورست، يعوق مسألة كون «الناس ليسوا ذرة أكثر توسيطًا ببروز التكنولوجيات الرقمية» (هذ المجلد: ص 41).

وهكذا، يكمن الخطر الأكثر أهمية لا في تحريف عالم ما، ولكن في الوصف ذي الأجزاء الثلاثة للحركة المدمجة في هذه

(9) هذا صحيح بالنظر إلى مفهوم هويزنغا (Huizinga) غير المدرك جيدًا والمعيب لـ«حلقة سحرية» (magic circle) (Huizinga [1938] 1950: 57، انظر Boellstorff 2008: 23).

الانشغالات بشأن الأصالة، والتفريعات الثنائية والغموض: انفصال أصلي، التجميع وإعادة التوحيد. وهذه الحكاية هي غائية بالمقدار الذي توجد هناك نقطة نهاية محددة: لقد تم تقديم اللاانفصال الوشيك الوقوع للافتراضي والواقعي في معظم الأحيان بلغة رؤيوية لـ«نهاية التقسيم الافتراضي/ الحقيقي» (Rogers 2009: 29). صحيح أن مثل هذه الخلافات حول نهاية الأزمنة لا تمثل الغائية فحسب، بل اللاهوت، لأنها تبدو في غالب الأحيان بنودًا للإيمان بدون حجة داعمة، ولأنها لا تشبه في شيء الميتافيزيقا المسيحية للحلولية، للفصل الأصلي لله عن الإنسان في الجنة متمثلة في الكلمة الذي صار إنسانًا(*) (Bedos-Rezak 2011)[10]. تُخاطَبُ هذه الافتراضات المسيحية ـ اليهودية المنتشرة المتعلقة «بالثنائية المعادية للجسد والروح»، والتي شكلت بقوة الصور المهيمنة للبحث الاجتماعي (Sahlins 1996: 400).

من دون فهرسة أمثلة إضافية لهذه الحكايات في كون «على الخط» و«خارج الخط» قد أصبحا غامضين، من المهم ملاحظة استمرارهما، بالرغم من أن هذا الفهم الفائق للافتراضي خاطئ في شكل واضح: الافتراضي مدنس باعتباره ماديًّا، بما أنهما معًا

(*) المقصود هو ما ورد في الكتاب المقدس: في البدء كان الكلمة.

(10) طبعًا، أثرت التقاليد الدينية العديدة في فهم الافتراضي (كما هو ممثل في مفهوم الأفاتار المستوحى من الهندوسية). ومع ذلك، فإن التقليد المسيحي قد هيمن بالنظر إلى سيطرة السياقات الغربية حيث بدأت ثورة الإنترنت. انظر (Boellstorff 2008: 205-211).

يتشكلان «رقميًا» في علاقتهما المتبادلة، فلغة الدمج هذه تقوض مشروع الأنثروبولوجيا الرقمية، إنها حكاية أخروية، محدثة نهاية من الزمان عندما يتوقف الافتراضي عن أن يوجد، فهذا يذكر كيف أن الباحثين على الخط يبدون غير قادرين على التوقف عن الإحالة على المادي على أنه «حقيقي»، بالرغم من كون مثل هذا الأسلوب غير الدقيق يقتضي أن «على الخط» هو غير حقيقي، مزيلين الشرعية عن مجال دراستهم ومتجاهلين كيف أن الافتراضي هو جوهري بالنسبة إلى الإنسان. إن استمرار مثل هذه التشويهات يؤكد الحاجة الملحة إلى إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية.

قد يكون بعض القراء قد أقر بتقديري الذي تعبر عنه الجملة «إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية»[11]. في 1961 نشر الأنثروبولوجي البريطاني البارز إدموند ليش (Edmund Leach) مقالة «إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا». وفيها اختار تشبيهًا رائعًا لتبرير التعميمات الأنثروبولوجية:

«مهمتنا هي أن نفهم ونفسر ماذا يجري في المجتمع، وكيف تشتغل المجتمعات. فإذا حاول مهندس ما أن يفسر لك كيف يشتغل حاسوب رقمي فلن يقضي وقته في تصفيف الأنواع المختلفة للمسامير والمصاميل (bolts). سينشغل بالمبادئ

(11) يتحدث كل من ميلر وهورست في مقدمتهما لهذا الكتاب أيضًا، عن الحاجة إلى إعادة التفكير في الأفكار الأنثروبولوجية الأساسية في ضوء تأثير الرقمي.

وليس بالأشياء. وسيصرف جهده في كتابة حجته كمعادلة رياضية ببساطة قصوى، بطريقة واضحة تمامًا: 0 + 1 = 1، 1 + 1 = 10... [المبدأ هو أن] الحواسيب تضمِّن معلومتها شفرةً تُنقل إلى نبضات موجبة وسالبة تعبر عنها الرموز الرقمية 0 و1 (Leach 1961: 6-7).

كان من الممكن لليش (Leach) أن لا يتنبأ بالمعلومات التكنولوجية التي تجعل الأنثروبولوجيا الرقمية اليوم ممكنة، ومع ذلك يمكننا أن نستخلص نظرتين ثاقبتين من تحليله: أولًا، بعد 39 سنة من ترسيخ برونيسلاف مالينوفسكي (Bronislaw Malinowski) في **مغامرو المحيط الهادئ الغربي** (*Argonauts of the Western Pacific*) أن «النواة الأساسية للأنثروبولوجيا الاجتماعية هي العمل الميداني» (Leach 1961: 1، انظر Malinowski 1922)، أكد ليش أن على الأنثروبولوجيين أن ينكبوا على المبادئ المشكلة الحياةَ اليومية. ثانيًا، لتمثيل هذه المبادئ، لاحظ ليش مركزية الثغرات بالنسبة إلى الرقمي: حتى حاسوب المسمار والمصمال يتوقف على التمييز بين 0 و1.

تتوقع ملاحظات ليش حجتي، ذلك أن استمرار الحكايات المتحسرة على التمييز بين المادي و«على الخط» يضيع الغاية ـ حرفيًّا «يضيع الغاية» ـ، كما ستبين مناقشتي للإشارية (indexicality) في الجزء 3. إن فكرة أن «على الخط» و«خارج الخط» يمكن أن ينصهرا أمر معقول بالنسبة إلى السيميوطيقيين الذين يتوقع مناصروهم انهيار

الثغرة بين الدليل (sign) والمرجع (referent)، متخيلين يومًا تكون فيه الكلمات الشيء ذاته الذي تدل عليه[12].

نحتاج بكل وضوح إلى مجموعة من المصادر التصورية للتنظير، وذلك للمرور عبر الثغرات المكونة، اسمحوا لي بتقديم مثال من بحثي حول الجنسانية (sexuality). في دراساتي للرجال الذين يستعملون المصطلح الأندونيسي «مخنث» (gay) لوصف جنسانيتهم، بحثت عن إطار نظري لا يقودني إلى افتراض أن هؤلاء الرجال كانوا سيصبحون مثل الرجال المخنثين الغربيين. لقد وجدت مثل هذا المصدر في مكان غير متوقع ودائمًا ما يتم اكتشافه عبر مقاربة إثنوغرافية، فقد أدركت أن الدولة الأندونيسية قد حاولت حظر دبلجة البرامج التلفزية الأجنبية والأفلام إلى اللغة الإنكليزية، بحجة أن مشاهدة «شارون ستون تتحدث الأندونيسية» سيجعل الأندونيسيين يفقدون القدرة على القول أين تنتهي ثقافتهم وأين تبدأ الثقافة الغربية (Oetomo 1997، انظر Boellstorff 2005).

إن ما هو مهم بخصوص الدبلجة، تأكيدها الصريح على إقامة المعنى عبر الثغرة. في فيلم مدبلج، ولنقل في فيلم إيطالي مدبلج إلى اليابانية، لن يتناسب أبدًا تحريك الممثلين الإيطاليين شفاههم والأصوات اليابانية. وبالإضافة إلى ذلك، لا يوجد من أفراد الجمهور

(12) حتى المقاربات ما بعد السوسورية المتنوعة للغة تنهض بالدور التأسيسي للثغرات (والحركة عبر هذه الثغرات)، وهذا يتضمن مفاهيم التكرار التي «تتضمن هي نفسها تعارض الاختلاف الذي يشكلها كتكرار» (التشديد موجود في الأصل).(Derrida 1988: 53)

من سيترك المسرح بسبب عدم التطابق هذا: إنه أمر متوقع، وهو ليس إخفاقًا ما دامت الشفاه والأصوات مغلقة كفاية في التزامن بحيث يمكن الفهم أن يحصل»[13]. لقد قمت بتطوير مفهوم «ثقافة الدبلجة» مستلهمًا هذه الاقتضاءات اللاغائية، لتجنب الحكاية التي في إطارها قامت هوية الخنثى الغربي بتمثيل نقطة النهاية المفترضة بالنسبة إلى المثليات الجنسية على نطاق عالمي. الرجال المخنثون الأندونيسيون ينقلون جنسانية المخنث الغربي، إنهم واعون تمامًا بأنّ المصطلح الأندونيسي «خنثى» قد تم تشكيله من طرف المصطلح الإنكليزي «خنثى»، كما أنهم أيضًا واعون تمامًا بأنّ ذاتيتهم ليست مشتقة من الغرب فحسب.

إن مفهوم ثقافة الدبلجة قد ساعدني في تجنب افتراض أن الجنسانية الأندونيسية والغربية كانتا متقاربتين أو غير واضحتين، وجعلني أتأكد كيف أن جميع صيرورات العلامات (semiosis) تقتضي حركة خلال الثغرات. وبشكل مماثل، فإن توسيع مفهوم الرقمي يمكن أن يساعد على تجنب أي افتراض يتعلق بكون أن الافتراضي والواقعي يتقاربان أو غير واضحين[14]. في الجزء 3 أناقش

---

(13) هذه النقاشات وانخراطي فيها تسبق وتحدث بمعزل عن النقاشات حول الدبلجة في مقابل العمل كبديل (subbing) الذي يظهر في بعض النقاشات المعاصرة حول إنتاج المتعة الموسطة بالحاسوب.

(14) السياقات الإثنوغرافية لأندونيسيا والحياة الثانية هي بطبيعة الحال مختلفة جدًّا، فالحاجة المشتركة لتحدي الحكايات الغائية تخبر عن الافتراضات العلمية قدْرَ إخبارها عن السياقات نفسها.

ما قد تستلزمه إعادة التفكير في مفهوم الرقمي، وكيف أن أسئلة النظرية لا يمكن أن تنفصل عن أسئلة المنهجية بالنسبة إلى إعادة التفكير هذه مطبقةً على **الأنثروبولوجيا** الرقمية. في الجزء الثاني أعود إلى دراستَي الحالة الاثْنَتَيْن: أريد من مسار هذا الاستدلال أن يعكس كيف أن تفكيري قد برز من خلال التزام إثنوغرافي، فهذا ليس انحرافًا، أو استطرادًا أو مجرد توضيح، إن السمة المميزة للبحث الأنثروبولوجي هو اعتبار العمل الإثنوغرافي أداة لتطوير النظرية، ولا تكون المعطيات رهن البارادايغمات التي يتم تصورها سلفًا فحسب.

الجزء 2: يومان في حياتي المبكرة الثانية

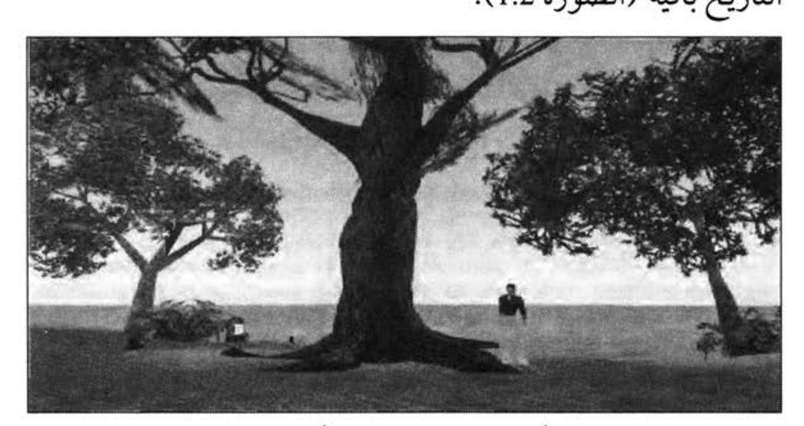
بالنظر إلى حيز هذا الفصل، لا يمكنني أن أكرس مساحة أكثر لخلفية الحياة الثانية[15] (Second Life). باختصار، الحياة الثانية هي عالم افتراضي، مكان لثقافة إنسانية تم تحقيقها من خلال برنامج حاسوبي عبر الإنترنت. في العالم الافتراضي يكون لديك عادة جسد أفاتار (avatar) ويمكن أن يتفاعل مع أشخاص آخرين حول العالم الذين سجلوا دخولهم (logged in) في الوقت ذاته. ويظل العالم الافتراضي موجودًا حتى عندما يغلق الأشخاص حواسيبهم، لأنه محتضن في «كلاود» (cloud) على خادمات بعيدة.

عندما التحقت لأول مرة بالحياة الثانية في 3 يونيو 2004، كان السكان يؤدون رسومًا شهرية ويتم تزويدهم بقطعة أرض افتراضية.

---

(15) بخصوص النقاش النظري والمنهجي المفصل لهذا البحث، انظر: (Boellstorff 2008) و(Boellstorff [et al.] 2012).

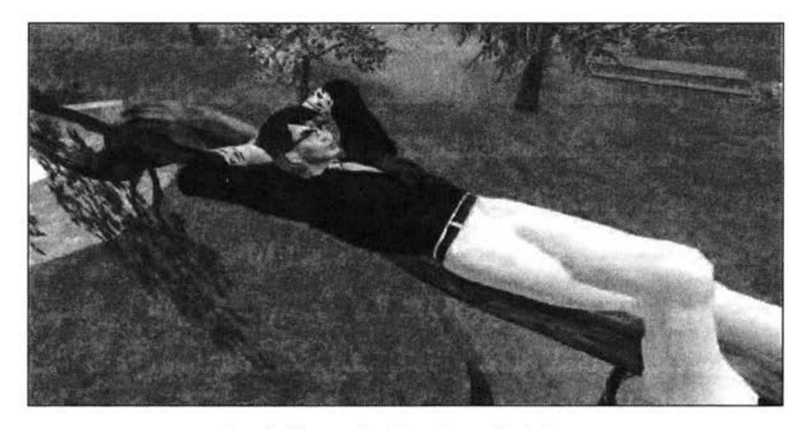
في فبراير 2005 قمت ببيع الأرض التي كانت مخصصة لي في البداية وانتقلت إلى أخرى. ومع ذلك، في الفترة التي كتبت فيها هذا الفصل في 2011 لكي أقتنع بالإطار النظري الإثنوغرافي، وفي نافذة أخرى في حاسوبي، دخلت الحياة الثانية وانتقلت آليًّا (teleported) راجعًا إلى القطعة نفسها من الأرض الافتراضية حيث كان مسكني الأصلي في سنة 2004. في هذا الوقت ـآخر الصباح وفق توقيت كاليفورنياـ لم تكن هناك أفاتارات في الجوار، فالمنزل الواسع الذي كان قائمًا هنا، وهو تجربتي الأولى في البناء في الحياة الثانية، اختفى منذ زمن بعيد، ولا مسمار افتراضيًّا ظل من عملي السابق. لكن وأنا أنظر إلى قطعتي الأرضية الصغيرة الساحلية، أظن أنه ما زال بإمكاني تكملة ما تبقّى من تأريضي (terraforming)، وإتمام عملي لولوج الشاطئ والجري في المنحدر داخل الماء، هكذا فقط حتى أصطف مع منظر الساحل البعيد نحو الشرق. وحتى في العوالم الافتراضية تظل آثار التاريخ باقية (الصورة 1.2).



صورة **1.2**. الأرض حيث كان بيتي الأول في الحياة الثانية.

لم يبن المالكون الحاليون لمنزلي الافتراضي السابق منزلًا جديدًا لتعويض المنزل الذي بنيت، وبدلًا من ذلك وضعوا المنطقة في حديقة تكسوها الأشجار. وفي جهة واحدة تتأرجح الأرجوحات جيئة وذهابًا برسوم متحركة مؤتمتة، كما لو أنها تحمل أطفالًا غير مرئيين. وفي الجهة الأخرى عند حافة الماء، يدعو الحوض إلى الاسترخاء. وفي الوسط قرب غرفة المعيشة حيث كان بيتي القديم، هناك الآن شجرة كبيرة، مختلفة عن أي شجرة رأيتها في الحياة الثانية. تميل أغصانها الطويلة برشاقة نحو السماء الافتراضية الزرقاء الساطعة. ويتلوى غصن واحد من ناحية ثانية، أفقيًا لمسافة معينة، وتتضمن رسومًا متحركة تسمح لأفاتار واحد بالاستلقاء واضعًا يديه خلف رأسه، والقدمان تتأرجحان في النسيم الافتراضي. وإذًا هنا على هذا الغصن، حيث كانت تقوم حياتي الثانية الأولى ذات مرة، ستجلس ذاتي الافتراضية كما كنت أفكر في تلك الأيام الأولى من العمل الميداني الافتراضي (صورة 2.2).

في ما سيأتي، سأحكي ثانية عملًا ميدانيًا غير منشور حتى الآن مقتطف من يومين متزامنين من دراستي المبكرة (كانت الحياة الثانية في هذا الوقت فقط مقالًا نشرته للإيجاز. وكما هي العادة في الكتابة الإثنوغرافية ولحماية السرية، فإن كل الأسماء مستعارة). وليس من هذه التفاعلات ما كان جديرًا بالملاحظة. ومن غير المحتمل أن لا أحدًا قد كلف نفسه عناء تسجيلها. وبالإضافة إلى ذلك، ففي كل حالة قد صادفت آثارًا لمعنى واسع يتجه نحو إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية.



صورة **2.2**. مرتاح على شجرة افتراضية.

اليوم 1: رقصة بطيئة للعلم

في الساعة 12:28 مساء في 30 يونيو 2004، ذهبت إلى مكتبي بالمنزل بلونغ بيتش- كاليفورنيا، وفتحت حاسوبي. وانْبَعَثتُ (يعني أن الأفاتار الخاص بي ظهر) في الحياة الثانية في منزلي المبني حديثًا، تمامًا حيث سيجلس أفاتاري على الشجرة سبع سنوات بعد أن كتبت هذه الحكاية. لكن في هذا اليوم، فقط بعد شهر في العمل الميداني، تركت بيتي الافتراضي ثم انتقلت آليًّا إلى مرقص باقتراح من سوزان التي كانت هناك سلفًا مع أصدقائها سام وريتشارد وبيكا. كانت الحياة الثانية -إلى حدود هذه النقطة- صغيرة شيئًا ما، وكان فيها بعض النوادي القليلة فحسب. الشيء المثير الذي تم تقديمه في هذا النادي هو التزلج على الجليد. كان النادي مزينًا بحلبة للتزلج، وكانت مزالج الثلج متوفرة على الحيطان ليتم ربطها بالأفاتار الخاص بك. في الواقع تشتري المزالج فتظهر في علبة. وإن كنت لا تعرف

كيف تقوم بالأمر على الوجه الصحيح، فعليك أن تنتهي بارتداء العلبة على رأسك وليس المزالج على أقدامك. أغلب السكان هم جدد بالنسبة إلى أشغال العالم الافتراضي. كان صعبًا على سوزان تشغيل مزالجها، وسام وريتشارد ساعداها قدر المستطاع:

سام: سوزان، انزعيها من على رأسك (ضحك بصوت عال lol).

سام: ضعيها على الأرض.

سوزان: شكرًا.

سوزان: ههه، إنني جديدة في هذه اللعبة.

سوزان: هل وضعتُها؟

ريتشارد: انقري على العلبة (box) فوق رأسك ثم اختاري «عدِّل» (edit).

ريتشارد: ثم انقري على زر «more».

ريتشارد: ثم على «content» وسترينها.

سوزان: لدي المزالج، أعتقد ذلك على كل حال.

ريتشارد: إنّ العلبة على رأسها.

ما زالت سوزان (وآخرون) تجد صعوبة في استعمال المزالج. أثناء ذلك، تدبرتُ كيف أحل المشكل وسأتزلج قريبًا بجانب بيكا التي رأت من خلال بروفايلي أنني إثنوغرافي:

بيكا: توم هل ترغب في رقصة بطيئة؟

ريتشارد: أعتقد أن المزالج لا تزال في العلبة.

سوزان: لكن لا أكاد أراها (العلبة) على رأسي.

بيكا: (بالنسبة) للعلم.

توم: كيف تضعها؟

بيكا: تضحك بصوت عال.

سوزان: ههه.

بيكا: ممم، لست متيقنة.

سام: لا أرى أي علبة على رأسها.

بيكا: ههه.

ريتشارد: أنا أراها.

سوزان: إذًا هي على رأسي أم لا؟

سام: إذًا سوزان... هل لديك طقم المزالج في العلبة؟

سوزان: ههه، أظن أن الأمر يسير على ما يرام.

بيكا: أجل، هكذا.

بيكا: تضحك بصوت عال.

سوزان: نعم، لقد حصلت عليها من العلبة، ونقلتها إلى قائمتي ثم وضعتها على رأسي.

رسالة لحظية: بيكا: فقط لا تضع يدك على تنورتي... ههه.

وعلى رغم أنني نشرت هذه المحاورة بهدف الاختصار، فإن التفصيل الإثنوغرافي وحده في هذا المقتطف يمكن أن

يأخذ صفحات للتحليل في شكل مناسب، وهو يبين أنواع المعطيات المتحصَّل عليها من ملاحظة المشارك التي لا يمكن الحصول عليها عبر الاستجوابات أو منهجيات استنباط أخرى. سأسجل فقط ستة تبصرات يمكن إدراكها من هذا الالتقاء الميداني.

أولًا، يعمل السكان سوية لتعليم بعضهم بعضًا أكثر من الاعتماد على الشركة التي تملك الحياة الثانية أو أي نوع آخر من كتيب التعليمات.

ثانيًا، يبدو أن الجندر يشكل التفاعل: الرجال ينصحون النساء في شكل واسع. ما دام كل واحد يعرف أن نوع العالم المادي قد لا ينسجم مع نوع العالم الافتراضي، فإن لهذا اقتضاءات بالنسبة إلى البناء الاجتماعي للنوع.

ثالثًا، خلال هذه الفترة، عندما كانت الحياة الثانية تتوفر فقط على المحادثة بالنص (وحتى بعد إدخال الصوت في 2007 ظلت المحادثة هي الشائعة)، تعلم السكان تحليل المحادثات، حيث كان هناك كثير من المواضيع المتعلقة بالمحادثة المتداخلة. مثلًا، سأل سام سوزان: «هل لديك طقم المزالج في العلبة؟»، وقد أجابت سوزان بعد ثلاثة مواضيع بعد الجواب الأول: «أظن أن الأمر يسير على ما يرام»، في إحالة على مختلف خيوط المحادثة.

رابعًا، عندما علقت عليَّ بيكا في شكل جريء قليلًا («فقط لا تضع يدك على تنورتي»)، تحولت إلى رسالة لحظية، وهو ما يعني أن

هذا النص لم يكن مرئيًّا لأحد ما عدا نفسي. فهذه الممارسة العادية على ما يبدو قد ساعدتني لأن أدرك مبكرًا في بحثي أن علي أن أنكب لا على مضمون التعابير فحسب، بل على طريقة التعبير عنها ـ«محادثة» (chat)، و«صيحة» (shout) (نص مثل المحادثة يكون مرئيًّا للعموم لكن للأفاتارات من مسافة بعيدة)ـ وعلى الرسائل اللحظية التي أرسلت إلى الأفراد وإلى مجموعات السكان معًا، فهذه الطرق المختلفة للتعبير ترتبط بالاهتمام اللغوي القديم العهد في التغيير الشفري (codeswitching) لكن يمكنها أن تأخذ أشكال «تغيير القناة» (channelswitching) بين مختلف الطرق التكنولوجية للتواصل (Gershon 2010a).

خامسًا، لهذه التبصرات (وأخرى كثيرة) سوابق وتوازنات معاصرة. تعليم الأقران، وتأثير معايير الجندر حتى عندما لا يمكن التحقق من نوع العالم الفيزيائي ولا تكون المحادثات المتعددة الأوجه وذات الموضوعات المتنوعة فريدة في هذا التفاعل، وللحياة الثانية أو حتى للعوالم الافتراضية. وهكذا، فإن وعيًا بالأدبيات ذات الصلة قد ثبت أنه يساعد على تحليل هذه الظواهر.

سادسًا، يؤكد هذا التلاقي كيف أن الإثنوغرافي ليس مفسِدًا، فكوني قد شاركت في ثقافة الحياة الثانية من دون مخادعة لم يكن عائقًا، بل جعل من البحث أكثر علمية، فقد وضحت «رقصتي البطيئة للعلم» ممارسة الملاحظة المشاركة على الخط وخارج الخط.

اليوم 2: هنا وهناك

في 1 يوليو 2004 بعد يوم واحد من رقصتي البطيئة للعلم، سجلت دخولي إلى الحياة الثانية مرة أخرى للقيام ببحث ميداني، ظاهرًا كما العادة في بيتي. وبدلًا من الانتقال آليًّا وبشكل لحظي إلى جزء آخر من العالم الافتراضي ذهبت في طريق معبد مجاور. بعد مسافة رأيت ثلاثة أفاتارات، روبيرت، وكارين وتيموثي:

روبيرت: مرحبًا (بدهشة).

كارين: مرحبًا توم.

تيموثي: مرحبًا توم.

توم: مرحبًا! أنا جاركم في آخر الطريق.

كارين: آه، ممتاز.

كارين: عذرًا على كل الفوضى هنا. لدي أصدقاء مجانين.

روبيرت: أتمنى أن العبث لم يكن ليسبب مشكلًا.

توم: ما العبث الذي تتحدث عنه؟

روبيرت: ههه، ههه

كارين: تترنح من الضحك (rofl) يا سلام!

روبيرت: إني أتساءَل عن ذلك!

تيموثي: يا سلام!

كارين: آه، إطلاق لعبة الآفي (الأفاتار) التي كانت لدينا... الانفجارات، رقصات الإثارة.

توم: مهما يكن ذلك، لم يزعجني!

كارين: جيد جدًّا.

كارين: إذًا في أي ناحية من الطريق تسكن؟

توم: على يميني.

كارين: آه جيد جدًّا.

كارين: ألديك منزل أم أنك تفعل شيئًا آخر هناك؟

توم: لقد حصلت للتو على مكان.

كارين: ممتاز!

كارين: سأحول هذا إلى دكان صغير.

توم: ممتاز.

لقد لاحظت سلفًا من خلال النقاش كيف أن الحضور المشترك في الجوار الافتراضي يمكن أن يساعد في تشكيل الجماعة: المكان مهم على الخط. ثمّ غيرت كارين الموضوع:

كارين: مبهر توم، أنا أ قرأ ملمحك هنا.

كارين: مثير جدًّا للاهتمام.

كارين: هممم، أندونيسيا، حقًّا؟

توم: نعم، مكان ممتاز، في الواقع هو حار وبه رطوبة، لكنه مرح.

كارين: ههه، كيف انتهيت إلى هناك؟

توم: أحداث حياة عشوائية، تجوال بعد الجامعة وملاقاة الناس.

كارين: الأمر مشوق كما أتصور.

توم: جدًّا!

توم: هل هي لك أرضية الرقص المتوهجة تلك التي على يساري؟

كارين: لا، لا أعلم لمن هي.

كارين: هي مشرقة قليلًا.

توم: هناك كثير من البنايات الآن في هذه المنطقة! ممتاز، كل يوم يتغير المنظر الطبيعي.

كارين: نعم، كثير من هذه الأرض قد تم تحريره للتو.

تيموثي: يحصل ذلك في المناطق الجديدة.

تيموثي: وأخيرًا حصلت على منزل على قسم من أرضي.

تيموثي: برج صغير يبنى في الخلف.

توم: ضحك.

كارين: هههه.

تيموثي: طالما لا يحجبون عني المنظر.

كارين: لقد أفسدوا عليّ المنظر في شوكي (Shoki) [منطقة].

روبيرت: نعم، الأمر محزن.

كارين: رغم أنه قال إنه لن يفعل ذلك.

تيموثي: أظن أنني بأمان هناك.

بعد نقاش مختصر حول وضعي كباحث عادت المحادثة مرة أخرى إلى المكان الافتراضي. في ملاحظاتي الميدانية سجلت أهمية وجهة النظر الشخصية عبر المنظر الطبيعي الافتراضي. تقودني مصادفات كهذه إلى إدراك أهمية المكان في العوالم الافتراضية (انظر: Boellstorff 2008: chap. 4). وقد تحول الموضوع إذًا إلى تعدد في الأفاتارات، فاستفسرت عن سيمس أونلاين (The Sims Online). عالم افتراضي آخر استكشفته في شكل مقتضب:

توم: هل تلعب بأكثر من أفاتار في الوقت ذاته؟ أعرف أناسًا فعلوا ذلك في سيمس أونلاين لكن يبدو أن ذلك سيكون صعبًا هنا.

كارين: لا، ليس هنا، فعلت ذلك في سيمس أونلاين (TSO).

روبيرت: لم يسبق لي أن رأيت سيمس، هل فاتني الكثير؟

تيموثي: لم يسبق لي أن جربت سيمس أونلاين.

كارين: لم أفتقد شيئًا.

كارين: إذًا افتقدت المكان هناك تمامًا؟

توم: نعم أفتقدت المكان تمامًا، كيف كان؟

تيموثي: أتذكر أنّ..

توم: هل كان أقرب في الشبه إلى الحياة الثانية منه إلى سيمس أونلاين؟

كارين: يشبه هذا كثيرًا لكنه أكثر كاريكاتورية وكل شيء يجب أن يكون «إشراف الآباء ضروري لمن هم دون سن 13».

روبيرت: عالم ديزني (Stepford)، هه.

توم: هل ما زال هنا؟

تيموثي: وليس مفتوحًا تمامًا.

كارين: نعم ديزني (Stepford) ههه.

كارين: لكن ما زال هناك كثير من السحر.

تيموثي: لكن له جوانبه الجيدة.

روبيرت: دردشة أفضل، أدوات جيدة.

تيموثي: ملاقاة كارين كان واحدة منها.

روبيرت: ألعاب ورق!

كارين: نعم لقد التقيت بكما أيها الفتيان هناك.

كارين: الأفق واضح، لا ضباب كالذي يوجد هنا.

تكشف هذه الفقرة من المناقشة كيف أنه قد تم تشكيل فهم الحياة الثانية من خلال تفاعل سابق، وأحيانًا متقدم باستمرار في عوالم افتراضية أخرى. وقد أثر هذا لا في كيفية اختبار المستعملين الحياة الثانية فحسب، بل في شبكاتهم الاجتماعية (مثلًا كارين التقت أولا بروبيرت وتيموثي في (There.com). وعلاوة على معرفة المزيد حول كيف شكلت العوالم الممكنة السلوك الاجتماعي للحياة الثانية، فإنه لم يكن من الضروري بالنسبة إليّ القيام ببحث ميداني في

هذه العوالم الافتراضية الأخرى. إن البحث الإثنوغرافي في أمكنة عديدة هو من دون شك مفيد بالنظر إلى سؤال البحث المناسب، مثلًا دراسة الشتات «دياسبورا» (diaspora) الافتراضي الذي ينتقل عبر عوالم افتراضية متعددة (Pearce and Artemesia 2009). ومع ذلك، كان بالإمكان في شكل جلي أن نكتشف كيف أن أمكنة أخرى تشكل موقع البحث الميداني من دون زيارتها شخصيًّا. في الواقع، في هذه المناقشة المعروفة المتعلقة بإثنوغرافيا الأمكنة المتعددة كان جورج ماركوس (George Marcus) حذرًا عندما سجل قيمة «الإثنوغرافيا المتموضعة (ذات مكان واحد) استراتيجيًّا» (Marcus 1995: 110). كان هذا صدى منهجيًّا غير متوقع بين بحثي في الحياة الثانية وأندونيسيا: لاكتشاف هوية الخنثى في أندونيسيا، كان من غير الضروري زيارة أمستردام ولندن أو أمكنة أخرى يراها المثليون الأندونيسيون مؤثرة في إدراكهم الرغبة المثلية.

مرة أخرى، كان الحضور المجسد افتراضيًّا، حاسمًا في منهجيتي الإثنوغرافية. ربحت في هذا اللقاء الواحد استحسانًا جديدًا للمكان الافتراضي، وأهمية الرؤيا و«وجهة النظر الجيدة»، وتأثير العوالم الافتراضية الأخرى، لم أشر إلى أي واحد من هذه المواضيع الثلاثة في مقترحي للبحث الأصلي، على رغم أنه قد اتضح أنها أصبحت مركزية في خلاصاتي. كانت التبصرات ملحة، عاكسة «كيف أن الأنثروبولوجي يباشر عمله في إطار تمرين تشاركي ينتج أدوات بسببها كانت البروتوكولات التحليلية غالبًا منقسمة بعد وقوعها». (Strathern 2004: 5-6)

تُبرِز هذه الأدوات الإثنوغرافية كيف أن الفجوة بين «على الخط» و«خارج الخط» هي تأسيسية ثقافيًّا، وليست صنعة ثقافية مشكوكًا في إمكان أن تكون ضبابية أو ممحوة. ولا يقتصر هذا التمييز على العوالم الافتراضية. مثلًا، لقد لاحظ دانييل ميلر أنّه بالنسبة إلى الأشخاص في ترينيداد الذين لديهم صعوبة مع علاقات العالم المادي، «يزوِّد الـ«فايسبوك» بفضاء إضافي بالنسبة إلى التعبير الشخصي» (Miller 2011 :169). أي إن أشكال التعبير والعلاقة يمكن أن تقع في الـ«فايسبوك»، لكن فضاء الـ«فايسبوك» وفضاء ترينيداد لا ينهار أحدهما في الآخر، ويمكنك أن تكون في ترينيداد من دون أن تكون في الـ«فايسبوك». هناك مثال آخر: لاحظت إيلانا غيرشون (Ilana Gershon) في دراستها للانقطاعات على الخط أن مثل هذه التوقفات هي «بشكل قاطع ليست الانقطاعات بين ما يفترض أنها تفاعلات حقيقية والتفاعلات الافتراضية. وبدلًا من ذلك، هناك انقطاعات بين الناس- نهايات الصداقات والمغامرات العاطفية» (Gershon 2010b: 14). إن هذه النهايات هي «على الخط» و«خارج الخط» في شكل مناسب. ولإعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية يجب بناء مثل هذه التبصرات لتحديد نوع مشترك للقضايا التي تجعل الأنثروبولوجيا الرقمية متماسكة، ويمكننا على هذا النحو أن نبحث في أمكنة البحث الميداني. وهذا هو سبب فحصي الآن انطلاقًا من خصوصيات الحياة الثانية وحتى العوالم الافتراضية نحو إطار نظري ومنهجي للأنثروبولوجيا الرقمية.

الإشارية باعتبارها نظرية نواة للأنثروبولوجيا الرقمية

اقترحت في المقدمة أن نظرية إشارية لفهم العلاقة بين الافتراضي والواقعي يمكن أن تساعد على إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية. لاحظ علماء اللغة منذ أمد بعيد وجود كلمات تكمن خارج المفاهيم التقليدية للمرجع (reference) لأن معناها يتوقف على سياق التفاعل الاجتماعي. مثلًا، صِدْق الجملة:

ليتيسيا دو رومالينو كانت والدة نابليون.

لا تتوقف بأي حال على من قالها، بل فقط على أحداث التاريخ. لكن الآن لنفترض أننا سنحاول أن نحلل:

أنا والدة نابليون.

لا يمكننا أن نقوّم صدق هذه الجملة من دون الأخذ بعين الاعتبار من يكون المتكلم... نريد أن نعرف، بالإضافة إلى أحداث التاريخ، بعض التفاصيل حول السياق الذي تم التلفظ بها فيه (هنا، هوية المتكلم) (Levinson 1983: 55-56).

لقد وضع الفيلسوف تشارلز ساندرز بيرس (Charles Sanders Peirce) لمثل هذه الكلمات مصطلح «الدلائل الإشارية» (indexical signs) (Levinson 1983: 57)، وأكد سببيتها أكثر من العلاقة الرمزية للمرجع. لاستعمال مثالين مألوفين لدى اللغويين، يعد الدخان (smoke) قرينة (index) على النار، والثقب في قطعة معدن يعد قرينة على أن رصاصة اخترقت هذا المعدن، ففي الحالتين هناك

علاقة سببية تتجه رأسًا من القرينة إلى المرجع. ثقب في قطعة معدن لا يرمز اصطلاحًا إلى رصاصة بالطريقة نفسها التي يتم فيها رسم شكل رصاصة، أو أن كلمة «رصاصة» يمكن أن ترمز إلى الرصاصة الحقيقية. وبدلًا من ذلك، فإن ثقبًا في قطعة معدن يشير إلى الرصاصة سببيًّا ـ الرصاصة أحدثت الثقب. وبشكل مماثل، فإن «الدخان لا «يرمز» إلى النار بالكيفية ذاتها التي قد تستعمل بها كلمة «نار» في قص حكاية حول حدث مضى، فالدخان الحقيقي متصل فضائيًّا ـ زمانيًّا وماديًّا بظاهرة أخرى متصلة، ويتطلب «معنى» من القرن الزمني ـ الفضائي والمادي» (Duranti 1997: 17).

وبينما تشير هذه الأمثلة إلى أن الدلائل الإشارية لا يجب أن تكون كلمات ضرورةً، فإن المدى الكامل للكلمات هو بالفعل قرائني (دلالي وضعي إشاري، في شكل أكثر دقة)، متضمنًا «ضمائر الإشارة، هذا (this)، وذاك وتلك (that)، والضمائر الشخصية، مثل: أنا (I) وأنت (you)، وظروف الزمان، مثل: الآن (now) وإثر ذلك (then) والبارحة (yesterday)، وظروف المكان، مثل: فوق (up) وتحت (down) وأسفل (below) وفوق (above) (Duranti 1997: 17). إن اسم الإشارة (this) يعد إشاريًّا، لأن معناه يتحول على أساس السياق الثقافي للكلام. إن القول «الشمس كروية» أو «الشمس مربعة» يمكن أن تسند إليه قيمة الصدق بالنظر إلى موقعي في الزمان والمكان، ومع ذلك لا يمكنني أن أسند قيمة الصدق إلى القول «هذه الطاولة دائرية» حتى أعرف السياق الذي تشير إليه لفظة (this)، فالإشاريات يمكن أن توجد في كل اللغات الإنسانية وبأشكال

متنوعة، في الفرنسية والألمانية مثلًا ضميرا المخاطَب الرسمي (sie/vous) وغير الرسمي (du/tu) يترجمان كلاهما إلى الإنكليزية بـ(you) ويسمان بالضرورة أشكال الإشارية الاجتماعية[16].

وكما أشار إلى ذلك دورانتي (Duranti)، فإن الإشاريات «متأصلة» في الواقع الاجتماعي الخاص الفضائي والزمني: «إن الخاصية الأساسية للسياق الإشاري للتفاعل هي أنها دينامية، بقدر ما ينتقل المتفاعلون عبر الفضاء، ويغيرون المواضيع ويتبادلون المعلومات وينسقون توجهاتهم الخاصة ويبنون أرضيات مشتركة وغير مشتركة، فإن الإطار الإشاري للمرجع يتغير» (Hanks 1992: 53). وهذا «البروز التفاعلي للأرضية الإشارية» (Hanks 1992:66) يزودنا بمدخل لإعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية بلغة الإشارية. إذ لم يعد الواقع الاجتماعي الخاص، الفضائي والزمني، منحصرًا في العالم المادي، فيمكن الآن أن تحدث سيرورات الانتقال عبر الفضاء وإقامة أرضيات مشتركة «على الخط» كما «خارج الخط». وحينما نوَاجَهُ بهذه التجسيدات المتعددة، ومن ثم بـ«مجالات المرجع» (fields of reference) الإشارية التي هي متعددة بكيفية جديدة، فإننا بذلك نجابه الافتراضي كمجموعة بارزة للواقع الاجتماعي الذي لا يمكن أن يستنتج مباشرة من العالم المادي. مثلًا المقاصد الاجتماعية، والمشاعر والقرارات والأنشطة التي تقع في الـ«فايسبوك» لا يمكن أن تقلص إلى أنشطة

(16) في الإنكليزية ولغات أخرى (والأندونيسية مثلًا) يستعمل المتكلمون وحدات معجمية مثل سيد (Sir) أو سيدة (madam) للدلالة بشكل اختياري على الألفة والمودة. لمناقشة الإشارية الاجتماعية انظر (Manning 2001).

عالم مادي وهُويات أولئك الذين يشاركون فيها، بالرغم من أنه يمكن أن تكون لها نتائج عالم ـ مادي تصنف انطلاقًا من موت المغامرات العاطفية إلى الثورة السياسية. ومن الممكن، مثلًا، أن تصبح صديقًا حميمًا لشخص ما على الـ«فايسبوك» من دون ملاقاته في العالم المادي.

يكمن سبب إمكان إعادة تأهيل الرقمي وتجاوز دمجه المشترك مع «على الخط»، في أن المفهوم ارتبط في شكل أساسي بالإشارية. إن الأصل اللغوي لكل من لفظة **سبابة** (index في اللغة اللاتينية) ولفظة **أصبع** (digit في اللغة اللاتينية) يحيل على الفعل المدمج للتشوير (pointing) ـ ولهذا اقتضاءات مؤقتة عندما تكون لديك أجسام ومجالات متعددة للمرجع (حتى عندما لا يكون هناك جسم أفاتار واضح متضمن). إن التأسيس على خاصية الرقمي هذه من خلال الإطار النظري للإشارية يؤدي إلى مفهوم للرقمي أكثر دقة. إنه يخضع انتباهنا للأساس الإشاري للثقافة الافتراضية[17].

إن القوة الكبرى للمنظور الإشاري هي أنّه تجنب الخطر التصوري الذي تمت مناقشته في الجزء 1: فكرة أن الفجوة بين الافتراضي والواقعي تتجه رأسًا بمسار غائي نحو عدم الوضوح الذي يجب أن نحتفي به أو نأسف له. سيكون الأمر بلا معنى أن نؤكد أن التمييز بين دخان ونار يمكن أن يتلاشى ذات يوم، وأن الفجوة بين كلمة شمس والمدار القوي للغاز في مركز نظامنا الشمسي قد تصبح

---

(17) ما كان محتملًا هو أول عالم افتراضي معاصر قد نشأ بين يدين تشيران إحداهما إلى الأخرى، بينما تتراكبان في شاشة الحاسوب (Krueger 1983. انظر: Boellstorff 2008: 42-47).

غير واضحة، أو أن الاختلاف بين 1 و0 يمكن أن يتقارب بتشويش 0.5s. لكن هذه العبثية مستلزمة عبر فكرة أن «على الخط» و«خارج الخط» لا يمكن أن ينفصلا أبدًا. إن ما هو محل خلاف هي الأشكال التي لا تحصى من الممارسة الاجتماعية، بما فيها إقامة المعنى التي تنتقل داخل السياقات الافتراضية ولكن، أيضًا عبر الفجوة بين الافتراضي والواقعي، من المزالج في أرجل الأفاتار إلى الرؤى المجسدة عبر المنظر الطبيعي الافتراضي، ومن الصداقة في العالم الواقعي المحولة عبر رسالة نصية إلى الصداقة على الـ«فايسبوك» بين شخصين لم يلتقيا فيزيائيًّا أبدًا.

وفي مستوى أوسع، يشترك الافتراضي والواقعي في «علاقة إشارية داخلية» (Inoue 2003: 327)، فعبر الفجوة العامة بينهما تتشكل الأنشطة الاجتماعية المنبثقة التي يحتاج إليها البحث الأنثروبولوجي. وبما أن الأنشطة الاجتماعية على الخط تنمو عددًا وحجمًا ونوعًا، فإن كثافة وسرعة هذه المعاملات الرقمية عبر الفجوة الإشارية الداخلية بين الافتراضي والواقعي تتزايدان أضعافًا (exponentially)، فعند الوقوف من خلف صورة زيتية تنقيطية مثلًا، يبدو أن النقاط قد أصبحت غير واضحة في حركات الفرشاة. لكن مهما كان الوضوح عاليًا، سنرى عندما ننظر بإمعان تَخَفي النقاط مثل ثغرات الفراغ الأبيض الذي سمح لها بنقل المعنى. وهذا يستدعي أنه مهما كان الحاسوب سريعًا ومهمًّا كان تدفق ملايين الأصفار والآحاد سريعًا، فإن ملايين الثغرات ستتدفق أيضًا بالنسبة إلى وظيفية الحاسوب التي تعتمد على الثغرات نفسها.

لعرض هذه الفكرة بالنسبة إلى أنثروبولوجيا ما تعد رقمية بفضل تناغمها مع العلاقات الإشارية المكونة الافتراضيَّ والواقعي، فإنني لا أعني أنني سأضمن أن إقامة المعنى الافتراضي تكون في شكل حصري ذات خاصية إشارية. لست أقول إن على الأنثروبولوجيين الرقميين أن يصبحوا سيميائيين، أو إن على المشاريع الأنثروبولوجية الرقمية أن تعطي الأولوية للإشارية، فموضع النقاش إنما هو أن الإشارية تزود بمنظور غني تصوريًّا، ودقيق تجريبيًّا، وانطلاقًا منه تتم إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية والثقافية الافتراضية. ذلك أن الإشارية تستلزم قرنًا قويًّا بالسياق (Keane 2003)، ونحن نصارع الآن الواقع الإنساني حيث توجد سياقات متعددة، وعوالم متعددة وأجساد متعددة ـ كلها بسبق تاريخي لكن من دون تواز تاريخي حقيقي.

بينما يكمن فَحْصٌ مفصل للنظرية السيميائية خارج نطاق هذا الفصل، يمكن أن نلاحظ بالمناسبة أن الرموز والأيقونات، النمطين الآخرين للدليل في تحليل بيرس، تحضر دائمًا في سياقات على الخط (تؤخذ في الاعتبار الأيقونات التي هي مركزية جدًّا في ثقافة الحوسبة).لا نحتاج إلى حصر أنفسنا في المقاربة البيرسية للغة وللمعنى. لكن، في حين أن كل أبعاد الثقافة لا تشبه اللغة، فإن هذا المظهر الخاص للغة ـمركزية الإشارية بالنسبة إلى إقامة المعنى- هو أكثر دلالة للنشاط الاجتماعي الافتراضي منه لأبعاد اللغة البنيوية- النحوية التي «ليس باستطاعتها أن تفيد كنموذج للمظاهر الأخرى للثقافة» (Silverstein 1976: 12). ما أنا بصدد اقتراحه هو، أولًا،

أنه لكي يكون للأنثروبولوجيا الرقمية معنى، يجب أن تدل على أكثر من مجرد دراسة الأشياء التي يتم وصلها بالكهرباء، أو حتى دراسة النشاط الاجتماعي الموسط بالإنترنت، ثم ثانيًا أن أحد السبل الواعدة من هذه الناحية يقتضي استنتاجًا من الاستلزامات الإشارية للرقمي الخاصة بالتشوير والثغرات التأسيسية. لهذه الاستلزامات نتائج نظرية تقترح أسئلة واتجاهات بحث، ولها أيضًا نتائج مهمة بالنسبة إلى المنهجية والموضوع الذي أنتقل إليه الآن.

الملاحظة المشاركة باعتبارها منهجية نواة للأنثروبولوجيا الرقمية

تقتضي الأنثروبولوجيا الرقمية نموذجيًّا «القيام بالإثنوغرافيا»[18]. لكن الإثنوغرافيا ليست منهجية، إنها نتاج مكتوب لمجموعة من المنهجيات، كما تشير إلى ذلك اللاحقة graphy (suffix) (التي تعني الكتابة to write). ومع ذلك، فإن إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا يجب أن ينكب ليس فقط على (1) الإطار النظري الذي نستعمله (2) والأنشطة الاجتماعية التي ندرس، لكن على (3) كيف ننخرط في البحث نفسه.

يشتغل إثنوغرافيو الأنشطة الاجتماعية في مجموعة مذهلة لأمكنة البحث الميداني (وليسوا دائمًا أنثروبولوجيين، ما دام للمنهجيات الإثنوغرافية تاريخ طويل في السوسيولوجيا وتخصصات

(18) إن جملًا مثل «أركيولوجيا رقمية» تحيل دائمًا على مقاربة تاريخية أكثر مما تحيل على التزام حقيقي بالمقاربات الأركيولوجية والأنموذج (بخصوص استثناء جدير بالذكر، انظر: Jones, 1997).

أخرى). وإحدى الفضائل الكبرى للمنهجيات الإثنوغرافية هي أنها تمكن الباحثين من أن يكيفوها مع سياق أمكنة البحث الميداني الخاصة في فترات زمنية خاصة. لا يختلف البحث الإثنوغرافي على الخط من هذه الناحية عما ذُكر.

ومع ذلك، فإن هذه المرونة ليست غير محدودة، إن التهديد الجدي لصرامة الأنثروبولوجيا الرقمية وشرعيتها يكون عندما يدعي الباحثون «على الخط» أنهم «قاموا بإثنوغرافيا» حينما أداروا حوارات منعزلة، مصحوبة في غالب الأحيان بتحليل للمدونات (blogs) ونصوص أخرى. فتخصيص بحث مثل هذا على أنه إثنوغرافي هو أمر مضلل، لأن الملاحظة المشاركة هي المنهجية النواة لأي مشروع بحث إثنوغرافي. والسبب في هذا هو أن منهجيات كالحوارات تعد منهجيات **استنباط**. إنها تسمح للمحاورين بالتحدث في شكل استعادي عن ممارساتهم واعتقاداتهم والتأمل في مستقبلهم كذلك. لكن الإثنوغرافيين يمزجون منهجيات الاستنباط (الحوارات ومجموعات المناقشة مثلًا) بالملاحظة المشاركة، والتي باعتبارها منهجية غير مستندة إلى الاستنباط تسمح لنا بدراسة الاختلافات بين ما يقول الناس إنهم يقومون به وما يقومون به فعلًا.

إن المشكل مع منهجيات الاستنباط التي تتم في معزل، هو أن هذا الاختيار المنهجي يقوم في شكل خفي بتشفير افتراض نظري أن الثقافة حاضرة في الوعي. إن الثقافة كما هو مضمن في الاعتقاد شيء في رؤوس الناس: مجموعة وجهات نظر يستطيع المستجوب أن

يقولها للباحث، والتي تبدو بعد ذلك كاقتباس ذي سلطة في التقرير المنشور. طبعًا يستطيع الناس أن يكونوا مفسرين فصيحين لثقافتهم، ونتيجة لذلك فإن الاستجوابات يجب أن تكون جزءًا من أي مشروع إثنوغرافي. لكن ما لا يمكن أبدًا للاستجوابات ومنهجيات أخرى للاستنباط أن تبوح به هو الأشياء التي لا يمكننا أن نوضحها حتى لأنفسنا. الحالات الواضحة لهذا تتضمن أشياء مكبوتة أو لاواعية، وهو تبصر يرجع إلى فرويد. اللغة هي مثال آخر. تأمل قاعدة صواتية (phonological) مثل المماثلة (assimilation)، حيث تصبح (n) في كلمة (inconceivable) مثلًا (m) في كلمة (impossible) لأن الحرف الذي يليها (p) شفوي انفجاري (bilabial plosive)، (أي يُلفظ من الشفتين)، و(n) حرف أنفي (nasal) يتماثل في هذا المكان من التلفظ. ولا يوجد تقريبًا أي ناطق باللغة الإنكليزية يمكن أن يصف هذه القاعدة في حوار، بالرغم من أنه يستعمل القاعدة مئات المرات في اليوم في تدفق الكلام اليومي.

إن مظاهر ثقافةٍ كهذه محدودة على الإطلاق في اللغة والنفس. لقد اشتغل منظرو الممارسة على الخصوص ليبينوا إلى أي حد يقتضي الفعل الاجتماعي اليومي معرفة ضمنية. ولقد أكد بيير بورديو (Pierre Bourdieu) هذه النقطة عندما انتقد الأنثروبولوجيين الذين يتحدثون عن تناسب (mapping) الثقافة: «إنه التماثل الذي يرد بالنسبة إلى دخيل عليه أن يجد طريقه في منظر طبيعي أجنبي» (Bourdieu 1977: 3). خذ أي طريق تعبرها كجزء من روتين يومي، فإذا كان هناك سلم في بيتك أو مكتبك، فهل تعرف كم

درجةً هناك؟ فالخطر هو البحث عن تمثيل لمعرفة ضمنية مثل هذه عن طريق حوار ما، حيث خطاب المخبر يتشكل عبر الإطار النظري للاستنباط «الناجم حتمًا بواسطة أي (استجواب علمي)» (Bourdieu 1977: 18). ونتيجة لذلك،

> فإن الأنثروبولوجي محكوم عليه بأن يتبنى في شكل غير مقصود لاستعماله الخاص تمثيل الحدث المطبق قسرًا على العاملين (agents) أو الجماعات عندما يفتقدون التمكن التطبيقي للكفاية ذات القيمة العالية، ويكون عليهم أن يزودوا أنفسهم ببديل له شبه رسمي واضح على الأقل في صورة مَصْنَفَة من القواعد» (Bourdieu 1977: 2)

إن الاستنباط، وليس التمازج بالملاحظة المشاركة هو ما قد يقود الباحثين إلى خلط التمثيل بالواقع، وعلى هذه الشاكلة يسوون مُخطئين الثقافة بالقواعد والسكريبتات أو المعايير بدلًا من الممارسات المجسدة.

فإذا كان هناك شيء واحد قد بينه الإثنوغرافيون على مر السنين، فهو أن «ما هو أساسي لا يحتاج إلى تفسير، **لأنه ورد بلا تفسير**: فالتقليد صامت، ليس أقل من موضوع نفسه كتقليد» (Bourdieu 1977: 167، التشديد موجود في الأصل). عندما يطرح الإثنوغرافيون أسئلة الحوار يحصلون على تمثيلات للممارسات الاجتماعية. والتمثيلات بكل تأكيد هي وقائع اجتماعية (Rabinow 1986) وذاتُ تأثيرات ثقافية. لكن لا يمكنها أن تُدمَج بالثقافة كلًّا.

فإذا سألت شخصًا ما «ماذا تعني الصداقة لديك؟» ستحصل على تمثيل لما يظنه هذا الشخص صداقةً. فهذا التمثيل هام اجتماعيًّا، فهو مدمج (ويؤثر) في سياق ثقافي ما. ومع ذلك، فهذا التمثيل المستنبط ليس تماثلًا للصداقة في الممارسة.

إن المساهمة المنهجية للملاحظة المشاركة هي أنها تزود الإثنوغرافيين بتبصرات في الممارسات والمعاني كما تظهر للعيان. إنها تتيح أيضًا الحصول على معطيات غير مستنبطة ـ محاورات كما ترد، لكن أيضًا أنشطة، وتجسيدات، وحركات عبر الفضاء، وبيئات مبنية. لقد لاحظت في الجزء 2 مثلًا أن سكان الحياة الثانية يعلّمون بعضهم بعضًا كيف يتزلجون في حلبة الجليد الافتراضية، جزئيًّا بتعلم كيف أزلج نفسي، هل صعدت فقط إلى أفاتار وسألت على نحو غير متوقع «كيف تتعلم في الحياة الثانية»؟ كان من المحتمل أن أستقبل جوابًا رسميًّا مؤكدًا، أشياء كان ينظر إليها تقليديًّا على أنها متصلة بالتعلم. إن تفاصيل غنية حول مجموعة أفاتارات تتعلم كيف تتزلج لم تكن لترى في المستقبل القريب. تتيح الملاحظة المشاركة للباحثين تحديد الممارسات الثقافية والاعتقادات التي لم يكونوا واعين بها أثناء سيرورة هندسة البحث.

إن من يصطلحون على تسمية أنفسهم إثنوغرافيين قد لا يرغبون في سماع هذا. في أكثر من مناسبة نصحت الباحثين الذين يزعمون أنهم «يقومون بالإثنوغرافيا» لكنهم يستعملون الحوارات منعزلة ـفي إحدى الحالات لأن زميلًا قال لباحث إن الملاحظة المشاركة تحتاج إلى وقت طويل. لم تكن الملاحظة المشاركة أبدًا سريعة:

«لا تختلف عن تعلم لغة أخرى، فإن مثل هذا البحث يتطلب وقتًا وصبرًا. ليست هناك طرق مختصرة (Rosaldo 1989: 25). لا يمكنك أن تصبح فصيحًا في لغة جديدة بين عشية وضحاها، أو حتى في شهر أو شهرين. وبشكل مشابه، فإن شخصًا يدعي أنه قاد بحثًا إثنوغرافيًّا في أسبوع أو حتى في شهر، إنما يشوه بحثه أو بحثها ما لم يكن جزءًا من التزام طويل الأمد. ليس هناك من سبيل للباحث حتى يصبح «معروفًا في جماعة ما» وأن يشارك في ممارساتها اليومية في مثل هذا الإطار الزمني المضغوط.

خاتمة: الزمن والخيال

عندما أفكر في الإمكانات المثيرة التي تلازم إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية أجد ذهني يطوف راجعًا إلى الوراء نحو صورة، صفحة وِبْ، ولكي أكون دقيقًا تلك التي سكنتني لسنوات برغم أن الظاهرة عادية. أفكر -في كل الأشياء- في صفحة الاستقبال الأصلية لماكدونالدز (McDonald's) منذ 1996. منذ الأيام الأولى لهيمنة الإنترنت[19]، فبرغم بساطتها من منظور معاصر (أساسًا لوغو الأقواس الذهبية ذات الخلفية الحمراء)، كانت صفحة الوِبْ تمثل أحسن ما يمكن أن تقدمه شركة بالنسبة إلى الحضور في الوِبْ، ومن المحتمل أنها استنفدت مصاريف في الهندسة والتنفيذ.

---

(19) تمكنك رؤية صفحة الاستقبال هذه على الموقعين التاليين:

http://web.archive.org/web/19961221230104/

http:/www.mcdonalds.com/

عندما أفكر في ما يمثله موقع الوِبْ هذا، أقارنه ببعض الظواهر المعاصرة، مثل «فايسبوك» أو «تويتر»: مثلًا الموقع التدويني الصغير المشهور تويتر، الذي تأسس سنة 2006 ويتيح للمستعملين نشر الرسائل النصية التي تفوق 140 كلمة في الطول، فمثل هذه المواقع بسيطة، إذ الوصل بالإنترنت واسع النطاق، وبطاقات الخطاطات البراقة غير ضرورية لعمليتها. ويمكن بالفعل دخول تويتر باتصال بطيء عبر الهاتف باستعمال حاسوب التسعينات، والتي هي اليوم قوة معالجة صغيرة جدًّا. وبالفعل، ليس هناك سبب تكنولوجي لفهم لماذا تويتر لم يكن بإمكانه أن يوجد في 1996 جنبًا إلى جنب مع صفحة الاستقبال الأصلية لماكدونالدز.

لماذا لم يوجد تويتر في 1996، ولم يظهر للوجود إلا بعد عشر سنوات؟ لم يكن الأمر يتعلق بمحدودية التكنولوجيا، لقد كانت هناك محدودية في الخيال. في السنوات المبكرة لانتشار وصلية الوِبْ (web connectivity) لم ندرك بعد إمكانات التكنولوجيا التي نحن بصددها.

إن العوالم الافتراضية والألعاب على الخط ومواقع التواصل الاجتماعي، وحتى الرسائل اللحظية والهواتف الذكية في 2010، تشبه تلك الموجودة في صفحة الاستقبال لماكدونالدز لسنة 1996. والاستعمالات الحالية لهذه التكنولوجيا (تصارع) ضد الأفق المألوف، ولا يمكن أن يكون الأمر خلاف ذلك. والاستعمالات المحتملة التحويلية لهذه التكنولوجيا توجد بكل تأكيد، لكن لم يعد

ممكنًا الآن تصورها بالمقارنة مع فكرة تغذية تويتر التي كانت بالنسبة إلى مستعمل صفحة الاستقبال لماكدونالدز في 1996، بالرغم من جدواها من وجهة نظر تقنية. إنها مسألة وقت وخيال.

لقد اختتم ليش (Leach) «إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا» بقوله مؤكدًا: «أعتقد أننا معشر الأنثروبولوجيين الاجتماعيين نشبه علماء الفلك البطليموسيين القروسطيين، نقضي وقتنا لملاءمة وقائع العالم الموضوعي في إطار مجموعة المفاهيم التي تم تطويرها في شكل مسبق بدلًا من الملاحظة» (Leach 1961 :26). لقد كان ليش محبطًا من أن الباحثين الاجتماعيين يفشلون في معظم الأحيان في الإنصات إلى الوقائع الأمبيريقية التي يقومون ظاهريًا بدراستها. وبرغم نوايانا الطيبة، نلجأ في كثير من الأحيان إلى نظريات شعبية، وإلى مفاهيم متصورة سلفًا، انطلاقًا من أرضيات ثقافية خاصة بنا. إنها على وجه الخصوص وضعيتنا عندما نتحدث عن المستقبل. ويكمن المشكل في انعدام إمكان البحث في المستقبل. إنه مجال مؤلف الخيال العلمي والمقاول الباحث عن الكسب المادي. إن علماء الاجتماع يدرسون الماضي، وكثير منهم، بمن فيهم الإثنوغرافيون، يدرسون الحاضر. ولقد حاولت في هذا الفصل أن أستدل كيف أن الأنثروبولوجيا الرقمية قد تساهم في دراسة هذا الحاضر الناشئ، لكن إذا رأينا أن هذه المساهمة تبين أن الافتراضي والواقعي لم يعودا منفصلين، فسنكون قد استبدلنا غائية غير صحيحة بالنسبة إلى الحقيقة التجريبية: سنظل في إطار ذهني بطليموسي.

إن الافتراضي والواقعي غير ضبابيين، ولا هما يمزق أحدهما الآخر، فمثل هذه الاستعارات الفضائية للقرب والحركة تشوه جذريًّا التبادلات السيميوطيقية والمادية التي تشكل الافتراضي والواقعي معًا. ويمكن للأنثروبولوجيا الرقمية كإطار نظري أن تزوّدنا بأدوات لتجنب هذا المأزق من خلال اهتمام نظري بالعلاقات الإشارية التي تقرن «على الخط» و«خارج الخط» **عبر التشابه والاختلاف** وبواسطة التركيز المنهجي على الملاحظة المشاركة.

إن الباحثين الاجتماعيين مطالبون باستمرار بالانخراط في التكهن أو «الاتّجاه» إلى التنبؤ بما سيحصل بالنظر إلى التكنولوجيا الجديدة. لكن فقدان آلة الزمن والمواجهة مع إخفاق جل المستقبليين الأذكياء في التنبؤ حتى بنشوء التدوين (blogging)، فإن قوتنا التفسيرية الحقيقية الوحيدة تكمن في البحث في الماضي والحاضر. ويمكن الأنثروبولوجيا الرقمية أن تلعب دورًا مهمًّا في هذا المستوى، لكن كي يحصل ذلك يجب أن تدافع عما هو أبعد من الإثنوغرافيا على الخط. إن الزمن ضروري للأنثروبولوجيا الرقمية، فلا يمكنك أن تقوم ببحث إثنوغرافي خلال أسبوع. لكن **الخيال** أيضًا أمر مطلوب، ولن تكون إعادة التفكير في الأنثروبولوجيا الرقمية كافية إذا لم تتضمن تخيل ما يمكن أن يدل عليه «الرقمي» وما يمكن أن تكون نتائجه على البحث الاجتماعي.

ملاحظة

أشكر دانييل ميلر وهيذر هورست على تشجيعهما لكتابة هذا الفصل، وبول مانينغ على تعليقاته المفيدة.

المراجع

Bedos-Rezak, B. 2000. Medieval Identity: A Sign and a Concept. *American Historical Review* 105(5). http://www.historycooperative.org/journals/ahr/105.5/ah001489.html.

Boellstorff, T. 2005. *The Gay Archipelago: Sexuality and Nation in Indonesia*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Boellstorff, T. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Boellstorff, T. 2011. Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. In *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, ed. F. E. Mascia-Lees, 504-520. New York: Wiley-Blackwell.

Boellstorff, T., B. A. Nardi, C. Pearce and T. L. Taylor. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Bourdieu, P. 1977. *Outline of a Theory of Practice.* Cambridge: Cambridge University Press.

Coleman, E. G. 2010. Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* 39: 487-505.

Curtis, P. [1992] 1997. Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. In *Culture of the Internet*, ed. S. Kiesler, 121-142. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Derrida, J. 1988. Signature Event Context. In *Limited Inc.,* 1-24. Evanston, IL: Northwestern University Press.

Duranti, A. 1997. *Linguistic Anthropology.* Cambridge: Cambridge University Press.

Geertz, C. 1983. «From the Native's Point of View»: On the Nature of Anthropological Understanding. In *Local Knowledge:*

Further Essays in Interpretive Anthropology, 55-72. New York: Basic Books.

Gershon, I. 2010a. Breaking Up Is Hard To Do: Media Switching and Media Ideologies. *Journal of Linguistic Anthropology* 20(2): 389-405.

Gershon, I. 2010b. *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Hanks, W. F. 1992. The Indexical Ground of Deictic Reference. In *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon,* ed. C. Goodwin and A. Duranti, 43-76. Cambridge: Cambridge University Press.

Huizinga, J. [1938] 1950. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Inoue, M. 2003. Speech without a Speaking Body: «Japanese Women's Language» in Translation. *Language and Communication* 23(3/4): 315-330.

Jenkins, H. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Jones, Q. 1997. Virtual-Communities, Virtual Settlements, and Cyber-Archae-ology: A Theoretical Outline. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(3), http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00075.x/full (accessed April 12, 2012).

Keane, W. 2003. Semiotics and the Social Analysis of Material Things. *Language and Communication* 23(3/4): 409-425.

Kendall, L. 2002. *Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*. Berkeley: University of California Press.

Krueger, M. W. 1983. *Artificial Reality*. Reading, MA: Addison-Wesley.

Leach, E. R. 1961. Rethinking Anthropology. In *Rethinking Anthropology*, 1-27. London: Robert Cunningham and Sons.

Lehdonvirta, V. 2010. Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. *International Journal of Computer Game Research* 10(1): 1-16.

Levinson, S C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Malinowski, B. 1922. *Argonauts of the Western Pacific*. New York: E. P. Dutton.

Manning, H. P. 2001. On Social Deixis. *Anthropological Linguistics* 43: 54-100.

Marcus, G. 1995. Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology* 24: 95-117.

Miller, D. 2011. *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity Press.

Morningstar, C., and F. R. Farmer. 1991. The Lessons of Lucasfilm's Habitat. In *Cyberspace: First Steps*, ed. M. Benedikt, 273-301. Cambridge, MA: MIT Press.

Oetomo, D. 1997. Ketika Sharon Stone Berbahasa Indonesia [When Sharon Stone Speaks Indonesian]. In *Bercinta Dengan Televisi: Ilusi, Impresi, dan Imaji Sebuah Kotak Ajaib* [In Love with Television: Illusions, Impressions, and Images from a magical box], eds. D. Mulyana and I. Subandy Ibrahim, 333-337. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.

Pearce, C., and Artemesia. 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Rabinow, P. 1986. Representations Are Social Facts: Modernity and Post-Modernity in Anthropology. In *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*, eds. J. Clifford and G. E. Marcus, 234-261. Berkeley: University of California Press.

Rogers, R. 2009. *The End of the Virtual: Digital Methods*. Amsterdam: Vossiuspers UvA.

Rosaldo, R. 1989. *Culture and Truth: The Remaking of Social Analysis*. Boston: Beacon Press.

Sahlins, M. 1996. The Sadness of Sweetness: The Native Anthropology of Western Cosmology. *Current Anthropology* 37(3): 395-428.

Silverstein, M. 1976. Shifters, Linguistic Categories, and Cultural Description. In *Meaning in Anthropology*, eds. K. H. Basso and H. A. Selby, 11-55. Albuquerque: University of New Mexico Press.

Strathern, M. 2004. *Commons and Borderlands: Working Papers on Interdisciplinarity, Accountability, and the Flow of Knowledge*. Wantage: Sean Kingston.

3

تكنولوجيا الميديا الجديدة في الحياة اليومية



هيذر أ. هورست

تشكل الحياة المنزلية أحد الاهتمامات الأولى لتخصص الأنثروبولوجيا، ابتدأت بالدراسة الكلاسيكية للويس هنري مورغان (Lewis Henry Morgan) **المنازل والحياة المنزلية للسكان الأميركيين الأصليين** (*Houses and House Life of the American Aborigines*) (Morgan 1966)، ومفهوم ليفي شتراوس (Strauss 1983, 1987) لمجتمعات المنزل (house societies) والمقاربة البنيوية لبورديو لفهم رمزية منزل القبائليين (Kabyle house)، وقد أفرز فهم الحياة المنزلية طريقةً ما بدأ الأنثروبولوجيون عبرها بصياغة نظريات حول القرابة والنسب والتنظيم الاجتماعي وإعادة الإنتاج (Bloch 1998; Carsten and Hugh-Jones 1995). وبما أن الأنثروبولوجيا وسعت بحثها من مجال المجتمعات ذات النطاق الصغير، ومن التركيز على الحياة التقليدية، أو غير الغربية، إلى مجال المدينة والغرب والطبقة الوسطى، فإن الاهتمام الأنثروبولوجي قد تحول أيضًا من وصف البنية الاجتماعية إلى تأويل السيرورات الداعمة للتغيير الاجتماعي.

صحيح أن صياغة بورديو للهابيتوس والممارسة الاجتماعية في تشكيل ذوق المنازل الفرنسية وجمالياتها (Bourdieu 1972, 1984) وتحليل مور (Moore 1986) للطرق التي بواسطتها تمت بنينة وإعادة بنينة النوع (gender) في الفضاء المنزلي عبر الممارسة، تمثل عملًا تأسيسيًّا حول السبل التي يصبح فيها الجندر وصور أخرى للاختلاف مندرجة في الفضاء المنزلي ويعاد إدراجها فيه.

لقد قامت النماذج الناشئة عن سيرورات مثل الحداثة والتمدن والعولمة منذ عهد قريب، بتنشيط فهمنا العلاقة بين الفضاءات المنزلية في ما يتعلق بالتغيير الاجتماعي على الخصوص. ولقد أرخ هذا العمل لرؤى سياسية بديلة، مثل بناء المدن والمنازل الاشتراكية وإنجازها (Holston 1989; Buchli 1999)، وتطور المجتمعات السكنية المغلقة والحكامة النيوليبرالية (Low 2003)، والاعتبارات المؤرخة للسبل التي أعادت بناء مفاهيم الجندر عبر إدراج أجهزة المطبخ المقتصدة للوقت، والأواني البلاستيكية (Tupperware) ومشاريع متصلة مثل برامج التدبير المنزلي (Clarke 1999; Hancock 2001; Pink 2004; Shove 2003) والعلاقة بين الاستهلاك وميكروديناميات التزيين، وإعادة زخرفة الأثاث وترحيله (Cieraad 2006; Miller 2001). وبالإضافة إلى ذلك، فقد عالج البحث الدور الذي يلعبه المنزل في مشروع الذات في الحداثة المتأخرة (انظر Giddens 1991، وClarke 2001، و,Garvey 2001 2010، وLow and Lawrence-Zuñiga 2003، وMarcoux 2001، وMiller 2001). وسيركز هذا الفصل على أحد الميادين الجديدة:

تكنولوجيا الميديا الجديدة (new media) في البيت واقتضاءات إيكولوجيا الميديا التي تتطور بسرعة بالنسبة إلى الحياة الاجتماعية.

تكنولوجيا الميديا الجديدة في البيت

لقد غيرت تكنولوجيا الميديا الجديدة البنية التحتية وإيقاع الحياة اليومية، كما كشف ذلك بحث سابق عن الراديو والتلفزة (Tacchi 2002; Wilk 2002). كشف عمل لين سبيغل (Lynn Spigel 1992, 2010) حول التلفزة مثلًا، كيف أنه في اقتران بسيرورة توسيع الضواحي (suburbanization)(*) أصبحت التلفزة في أميركا في الخمسينات جزءًا من البنية اليومية للبيت، مبينة الطرق التي تأتي بها الأسر جماعة لمشاهدة الأخبار والبرامج الإذاعية. وكما لاحظت ذلك بكارديفا (Bakardjieva 2005) ودوريش وبيل (Dourish and Bell 2007) وليفينغستون (Livingstone 2002)... وآخرون، فإن المطابخ وغرف المطالعة والأقبية وغرف النوم وفضاءات منزلية أخرى، كالسيارات، قد تغيرت أيضًا مع دخول الحاسوب والهواتف المحمولة وأجهزة الألعاب، والأجهزة الموسيقية المحمولة (MP3 players) وأصناف أخرى من الميديا الرقمية والمشبكة (Baym 2000; Bull 2008; Horst 2010; Horst and Miller 2006, Ito, Okabe and Matsuda 2010; Lally 2002; Ling 2004; Stevens, Satwicz and McCarthy 2008).

(*) suburbanization: حركة تحوّل السكان من منطقة حضرية إلى منطقة فرعية تمثل امتدادًا لها.

إن أحد الاختلافات المهمة بين تكنولوجيا الميديا الجديدة وتكنولوجيا مثل غسالات الصحون وأواني التخزين البلاستيكية، تتضمن مفهوم التمفصل المزدوج (double articulation)، فتكنولوجيا الميديا الجديدة ليست موضوعات فحسب، بل إنها تقرن أيضًا المجال الخاص بالمجال العام، ثم بالمقابل تسهل معالجة المعنى داخل الاستعمال وعبره معًا (Silverstone, Hirsch and Morley 1992). جادل كل من سيلفرستون وهورش ومورلي (1992) في قدرة التمفصل المزدوج، وفي أن لها أيضًا اقتضاءات على سيرورات يتم عبرها إدماج تكنولوجيا الميديا الجديدة في الحياة العامة، ووصفوا الأمر قائلين:

> إن الأشياء والمعاني، التكنولوجيا والميديا، التي تعبر الحد المنتشر والمبدل بين المجال العمومي حيث تم إنتاجها وتوزيعها، والمجال الخصوصي حيث تمت ملاءمتها في اقتصاد شخصي للمعنى (Miller 1987)، تسم موقع العمل الحاسم للإنتاج الاجتماعي الذي يقع داخل الاقتصاد الأخلاقي لتدبير المنزل... الأشياء والمعاني، في تشييئها (objectification) وإدماجها داخل فضاءات وممارسات الحياة المنزلية، تحدد عالمًا دلاليًّا خاصًّا للأسرة في علاقة مع تلك التي يتم عرضها في العالم الخاص للسلع والعلاقات الأداتية سريعة الزوال (18 ـ 19).

لقد تم التعبير عن «الاقتصاد الأخلاقي لتدبير المنزل» من خلال سيرورة التشييء، والإدماج والتحويل حيث تصبح تكنولوجيا الميديا الجديدة جزءًا عاديًّا ومقبولًا للحياة اليومية. إنها تصبح مدجنة.

بناء على العمل حول التدجين، فقد درست إيلين لالي (Lally 2002) إدخال حاسوب المنزل وسيرورات تعزيز تملك الحواسيب وتجميعات أخرى ذات صلة بالمنزل. وقد انتقد عملها مفهوم سيلفرستون وهيرش ومورلي المتعلق بكون تكنولوجيا الميديا الجديدة هي الأشياء المنزلية الوحيدة التي تبدي تمفصلًا مزدوجًا. وتؤكد لالي أن أشياء أخرى، مثل أبواب الثلاجة وخزانة الملفات، تلعب هي أيضًا دورًا مزدوجًا في المنزل. وبالإضافة إلى ذلك، تؤكد لالي أهمية فهم دينامية الأشياء من خلال تبيان كيف أن بيوغرافيا حاسوب المنزل قد تغيرت مع الزمن. وتسبب هذه التغييرات تبدلات في مفاهيم الملكية والدور الذي تستمر تكنولوجيا الميديا الجديدة في لعبه في بناء الذات أو إبرازها، والخاصية الجوهرية للشخصية في كثير من السياقات الغربية. وقد استدلت لالي أيضًا على أن الحواسيب وأشياء أخرى تصبح توسعات للذات عبر أفعال مثل الشخصنة و«التحول الذاتي والإسقاط المادي للذات المتخلية الممكنة» (Lally 2002: 214. انظر أيضًا Miller and Slater 2000، ونقاشَهما التحقيقَ الموسع). ومن خلال هذه السيرورات يمكن للأشياء أن تصبح غير محولة ملكيًّا. ومع ذلك، فهذا قد يتغير مع الزمن كما تتغير العلاقة بخصوص تكنولوجيا الميديا الجديدة، وقد يتم تحويل ملكية شيء ما، أو تجريد نفسه من الشيء. وبالنسبة إلى لالي، فإن التملك وسيرورة التدجين معًا قابلان للتغيير ومتعالقان.

يعتمد هذا الفصل على هذه الأدبيات حول التدجين، والاقتصاد الأخلاقي للتدبير المنزلي، والتملك والمستقبل المتخيل كما تم

التعبير عنها عبر إدماج تكنولوجيا الميديا الجديدة في الحياة اليومية. وبالإضاءة على «القضايا- المفاتيح» الثلاث التي تبرز في الأدبيات السابقة -تدبير الفضاء والزمن، والديناميات الصغرى لتدبير المنزل، والحدود بين الخاص والعام- أصف ثلاث دراسات من صنف دراسة الحالة، انطلاقًا من البحث الحديث حول الميديا الجديدة والأسرة، وذلك لفحص كيف أن تكنولوجيا الميديا الجديدة (خصوصًا الميديا المبنية على التشبيك) تتوسع وتتحدى التصورات الأولى لامتلاك التكنولوجيا. تقع الحالات في سيليكون فالي (Silicon Valley) في قلب صناعة التكنولوجيا حيث يتم تصور السكان باعتبارهم «سكانًا أصليين رقميين» أذكياء (Gasser and Palfrey 2008; Prensky 2001).

تفحص دراسة الحالة الأولى كيف أن الأسر تضع الميديا في بيوتها، مبينة بروز ثقافة غرفة النوم، وغرف الألعاب والتسلية وفضاءات الفروض المنزلية/ المكتب للبالغين والشباب. وسأركز على تزايد تخصيصية الفضاء المنزلي وأهمية الأنشطة في صياغة الحدود الفضائية والاجتماعية والزمنية لهذه الفضاءات. وستبحث دراسة الحالة الثانية في العلاقات بين المكان ومفاهيم الذات وبلوغ سن الرشد في مواقع الشبكات الاجتماعية، مثل «فايسبوك» و«ماي سبيس». وستفحص دراسة الحالة الثالثة العلاقات بين مختلف الممارسات والفضاءات التي يقيم فيها الشباب، الذين يلعبون أيضًا دورًا في خلق المضمون ونشره تاريخيًّا في مجال المذيعين والمنتجين. وسأستفيد من استعمال عمل كريستينا نيبرت - إنج

حول العلاقة بين المنزل والعمل (Christena Nippert-Eng, 1996) (انظر، أيضًا، برودبنت في هذا الكتاب)، وعلى الخصوص مفاهيم التقطيع والإدماج، لتحليل الطرق المعتادة حيث تبرز العلاقات مع الميديا في حياة الأسر والشباب في هذه الدراسة. وتضبط دراسات الحالات الثلاث هذه التوتر بين المادي والرمزي (Livingstone 2007) الذي تم عرضه في تكنولوجيا الميديا الجديدة، كما في الفضاءات المتعددة ومعالجة المنزل من خلال بحث العلاقة بين البيت والعمل، وتمثيلات الذات وتعابيرها من خلال الفضاء المنزلي وصفحات الملمح الشخصي، والعلاقة بين فضاءات الهوايات والمدرسة ووقت الفراغ.

دراسة الحالة الأولى: من مجتمع المطبخ إلى مجتمع المكتب

بخلاف مكان العمل الصناعي حيث تقيم بوابة المصنع حدًّا واضحًا بين العمل والحياة المنزلية، فإن العمال في اقتصاد المعرفة يحافظون على حدود مائعة بين العمل والبيت (Gregg 2011; Nippert-Eng 1996). إن الانضمام إلى مكالمة جماعية أثناء العشاء، وفرز الرسائل الإلكترونية أثناء مشاهدة فيلم مع الأطفال أو تسجيل الدخول للعمل سويعات بعد وضع الأطفال في سرير نومهم، تميز بعض الطرق الروتينية فحسب، حيث يخترق العمل المجال المنزلي في سيليكون فالي، كاليفورنيا (Darrah, Freeman and English-Lueck 2007; English-Lueck 2002. انظر أيضًا برودبنت في هذا الكتاب). وبالنسبة إلى الشباب والأطفال الذين ترعرعوا في سيليكون فالي، يعد الابتكار

والضبط الذاتي والمنافسة وقيم أخرى مقترنة بالعمل في صناعة التكنولوجيا جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، كما تمجد ذلك رموز الشركة على القمصان والقبعات والحقائب الملصقة على خزاناتهم، فإفلاس دوت كوم سنة 2000 قد أعاد أيضًا صياغة هذه العلاقة بين البيت والعمل، بما أن الشركات قد خفضت عمالتها وسرحت مستخدميها. وجوابًا عن ذلك، فقد أنشأ الآباء في الأسر التي كنت أبحث فيها على مدى السنوات الخمس الماضية، مهنًا جديدة كمتعاقدين مستقلين أو مستشارين. وفي معظم الأمثلة زاد التحول نحو الاستشارة والاستقلالية من النفاذية بين البيت والعمل بالنسبة إلى الآباء وأفراد الأسرة الآخرين (انظر برودبنت في هذا الكتاب).

إن تجميع المادة المقترنة بعمل البالغين يؤثر بوضوح في البنية التحتية للبيت. وبالإضافة إلى ذلك، فهو أيضًا يشكل ما كان ينظر إليه على أنه عمل الطفولة وسط عائلات الطبقة الوسطى: المدرسة والفرض المنزلي. وأحد المظاهر الأكثر أهمية للتدبير المنزلي الاحترافي يتضمن التحول من «مجتمع مائدة المطبخ» وهو مصطلح صاغته ماريان غولستاد (Marianne Gullestad, 1984) للإشارة إلى مركزية مائدة المطبخ بالنسبة إلى التنشئة الاجتماعية بين النساء النرويجيات، إلى ما أسميه «مجتمع المكتب». مثلًا جيف (Jeff) تلميذ في الإعدادي في الرابعة عشرة من عمره، يعيش مع والديه وأخيه الأكبر في إحدى أغنى المناطق في سيليكون فالي. والدا جيف مهنيان معًا، لكن أمه قررت حديثًا أن تصبح مستشارة بحيث يمكنها أن تكرس وقتًا إضافيًا لتدريس الأولاد ولأنشطة أخرى خارج المقرر.

وضمن هذا الاختصاص هناك إعـادة صياغة لمنزلهم ذي غرف النوم الأربع، فرغم أن لديهم مكتبين (واحد لكل فرد من الأبوين) وللأخوين مساحة مكتبين في غرفة نومهما، فإن والدة جيف قررت نقل طاولة المطبخ لبناء فضاء مكتب واسع حيث يمكن جيف وأخاه أن يقوما بفروضهما المنزلية كل مساء. ودون الاكتراث باستعمالهما الميديا، قـررَتْ إذًا أن تُلحِق إضـافـةً بالمنزل، لعزل حاسوب «العمل» عن حاسوب «اللعب». خلال تفكيرها في استعمال ولدها التكنولوجيا والميديا، تلاحظ،

> نقيد فعلًا استعمال ألعاب الحاسوب والميديا أثناء الفرض المنزلي. وأعتقد أن أحد الأشياء التي ناقشناها للتو هو صرف الانتباه المتعلق بالرسائل اللحظية، وهو شيء تحدثنا عنه أنا وزوجـي لجيف... والـهَـمّ هو الرسائل اللحظية والموسيقى والفرض المنزلي، ولذلك هذه الأنواع من الميديا تحدث، ونحن منشغلان بخصوص قدرته على البقاء مركزًا على الفرض عندما تحدث كل هذه الأشياء. وأظن أنه اشتغل على هذا الأمر، مدربًا نفسه، أليس كذلك يا جيف؟

فكما أصبح واضحًا من مناقشة أم جيف، من غير المفاجئ أن فضاءات عمل الأطفال تبنى في الموقع التقليدي للبيت والإنتاج الأسري: المطبخ وغرفة المعيشة. وخلق مكان عمل في فضاء منزلي مشترك يخلق إحساسًا بأن ما يقوم به الأطفال على الحاسوب وعلى الخط هو عمومي، ومن ثم يجعلهم منضبطين ومركزين على الفرض (انظر أيضًا Lally 2002). صرح بعض الآبـاء بوضوح أن فضاء

المكتب المحول يقرب في شكل ملائم إلى حيث يطبخون، ومن ثم يمكن الآباء أن يراقبوا الحواسيب بينما ينجز الأطفال فروضهم المدرسية. وعلاوة على ذلك، فإن قرار تثبيث حاسوب المكتب، عوض الحاسوب المحمول يرسخ هذا المجال الخاص باعتباره فضاء للعمل قريبًا من المكتب المنزلي لآبائهم.

لكن الآباء ليسوا الوحيدين فقط الذين يُبَنْيِنون فضاءات العمل بالبيت بالتكنولوجيا وغيرها. إيفالين وهي تلميذة في الإعدادي في الثالثة عشرة من عمرها، تعيش في منزل من 4 غرف في حي بالضاحية مع والديها وإخوتها. تدرس إيفالين وأخوها الأكبر في مدرسة خاصة، وأختها الكبيرة بدأت تدرس حديثًا في الثانوية بمدرسة ثانوية محترمة بالمنطقة. والدا إيفالين مهنيان اشتغلا في عدة شركات كبرى للتكنولوجيا بالمنطقة، لكن في أعقاب إخفاق دوت كوم أصبحا متعاقدين مستقلين، ومن ثم أصبحا يعملان في البيت في مقام أول. والآن وقد بدأت إيفالين الدراسة في المدرسة الإعدادية وهي لم تعد حقًّا طفلة أبدًا، فقد كانت تقضي وقتًا كثيرًا مع أختها الكبيرة. في عطلة آخر الأسبوع كانتا تتحدثان وتستمعان للموسيقى معًا، ثم خطرت لهما فكرة، وهي أنه سيكون ممتعًا اقتسام غرفة النوم وتحويل الغرفة الإضافية إلى مكتبهما بالمنزل، لذا نقلتا «أمتعة العمل» وأغراض المكتب إلى غرفة إيفالين، ونقلتا الملابس والمجوهرات والأسرّة إلى الغرفة الأخرى. ما تحيل عليه أمتعة العمل الخاصة بإيفالين يرتكز على حواسيب المكتب، وطابعة وأوراق، وكتب مدرسية وأدوات الميديا، بما فيها آي بود (iPod) وكاميرا رقمية (digital camera).

وبما أنه مكان مخصص لكي تُنجَزَ فيه الفروض المدرسية، فإن مكتب الأطفال هو كذلك فضاء يكون بمعزل عن الحواسيب والطابعات التي تتقاسمها الأسرة والتي يستعملها أخوهما وأبواهما. وبالنسبة إلى المراهقتين، إيفالين وأختها، فإنهما لم تألفا الاختيار من تلقاء نفسيهما لغرف نومهما الخاصة، وهو سلوك يبدو يسير تقريبًا عكس كل قيم الفردانية والخصوصية المقترنة بحياة الطبقة الوسطى في الولايات المتحدة الأميركية. لكن باعتباره فضاء شبه خاص بالنسبة إلى إيفالين وأختها، فإن هناك تناظرًا لافتًا بين إدماج فضاءات العمل في المنزل من خلال المكتب، وتقطيع الفضاءات عبر تحديد فضاء واحد كمكتب وفضاء آخر كغرفة. وبالرغم من كون هذه الممارسة غير سائدة كتحويل فضاء طاولة المطبخ إلى فضاء للمكتب لإنجاز الفرض المدرسي، فإن هناك تنوعًا في أشكال هذا الاندماج والتقاسم لوسائل المكتب بين الإخوة في أسر أخرى، بما أنهم يتعلمون بالتدريج إدماج العمل في حياتهم.

وكما استدلت على ذلك ماري دوغلاس (Douglas, 1991)، فإن إنشاء المنزل قد ارتبط في النهاية بالتحكم في الزمن والفضاء لخلق بنية تحتية تؤطر المنزل باعتباره مشتركًا. في منزل جيف وأمثاله، حيث بني مكتب المنزل في المطبخ وغرفة المعيشة، يلعب الأبوان (خصوصًا أم جيف) دورًا حاسمًا في بنينة الفضاء الخاص في المنزل ومحاولة تنظيم الوقت. إن استراتيجيات الشباب -كما لو أنهم ينجزون فروضهم أو يخفون استعمالهم بعض البرامج- في استعمال هذه الميديا والتكنولوجيا يمكن أن تناقض بنيتها. وسواء

كانتا مَخْفِيَّتَين أو مكشوفتين فإنهم [أي الشباب] يستمرون، مع ذلك، في إدراك العلاقة بين المنزل والعمل، حيث كان من الواضح بالنسبة إليهم سلفًا أنه لا بد من أن تكون هناك فضاءات للعمل داخل البيت. إن إنشاء المنزل من طرف الشباب يوحي بإدماج أكثر عمقًا للعمل داخل فضاءات المنزل ويطرح أسئلة استفزازية تتعلق بالتجربة المغيرة للطفولة في الرأسمالية المتأخرة.

دراسة الحالة الثانية: بلوغ سن الرشد في مواقع الشبكة الاجتماعية

يعد حضور الميديا في غرفة النوم[20] التغيير الشائع في بنية المنزل خلال العقود القليلة الماضية. وبرزت غرف النوم تاريخيًّا كفضاء حاسم في المنزل، لأنها تمثل فضاء للاحتواء، مكانًا حيث يمكن الآباء من الطبقة الوسطى أن يحموا أطفالهم، وخصوصًا بناتهم، من العالم الخارجي (Calvert 1992; Gutzman and de Connick Smith 2008). وباعتباره مكانًا يتجه لكي يكون خاصًّا (أو على الأقل مقترنًا في شكل مثالي بالخصوصية)، فإن غرف النوم تمثل فضاء مهمًّا للاستكشاف والتجريب واللعب (Bloustein 2003 ; Bovill and Livingstone 2001)، فبينما يفضل بعض الآباء أن يضع الميديا في فضاءات عامة داخل المنزل، فإن الشباب غالبًا ما يعبرون عن حاجتهم للسرية، وأن توضع الميديا العائدة إليهم في

---

(20) تم نشر صيغة مطولة لهذه الفقرة في الفصل المعنون: «Aesthetics of the Self: Digital Mediations», in: Daniel Miller, ed., *Anthropology and Individuals* (Oxford: Berg, 2009).

فضاءات خاصة، مثل غرفة النوم. وكما لاحظت كل من ماكروبي وغربر (McRobbie and Garber [1978] 2000) في علاقة بالبنات، فإن غرف النوم هي فضاءات مهمة، حيث يحس الشباب نسبيًّا بأنهم أحرار في تطوير ذواتهم أو هوياتهم أو التعبير عنها، خصوصًا عبر التزيين والتنظيم (Amit-Talal and Wulff 1995; Bovill and Livingstone 2001; Clarke 2001; Kearney 2006; Mazzarella 2005). كثير من الآباء في سيليكون فالي يشعرون بأنه عندما تصبح غرف النوم النقطة المحورية لأنشطة أبنائهم في المنزل، فإنهم يضيعون القدرة على مراقبة أنشطة أطفالهم وتوجيهها. وبالإضافة إلى ذلك، فبينما يميز الآباء حدسيًّا بين الفضاءات الخاصة والعامة في المنزل، ويحاولون تنظيم أنشطة أبنائهم على أساس هذا المبدأ، فإن معظم الشباب ينازع مفهوم غرفة النوم باعتباره فضاء خاصًّا قَطْعًا، حتى عندما تمنح له الملكية. في الممارسة يلاحظ الشباب أن آباءهم يمكن أن يسمعوا عبر جدران غرفة النوم ويملكون القدرة على التنقل عبر الفضاءات. إن لمقاسمة الإخوة غرفة (تمامًا مثل الميديا والتكنولوجيا) تأثيرًا على معنى السرية الذي يشعر به المراهقون، وفي بعض الأمثلة تكون السرية مستحيلة تقريبًا. إن إقامة حواجز لفصل أجزاء الغرفة وخلق كلمات السر تعدّ بعضًا من الاستراتيجيات التي يستعملها الشباب لإقامة فضائهم الخاص. كثير من الشباب يلجأون إلى مواقع مثل الـ«فايسبوك» لأنهم يشعرون أن ما يمكن أن يقوموا به أو يعبّروا عنه في هذه الفضاءات هو أكثر خصوصية من بيتهم المادي (انظر أيضًا ميلر في هذا الكتاب).

بالنسبة إلى البالغين، مثل آن (Ann) ذات الثمانية عشر عامًا، والتي تعيش في ضواحي سيليكون فالي، فإن دخول الثقافة العامة المشبكة (networked) قد أتـى عبر «مـاي سبيس» (Varnelis 2008). كانت آن خلال سنواتها الأولى، وكذلك سنوات التخرج من المدرسة الثانوية، مستعملة نشيطة لـ«ماي سبيس»، بحيث تقوم بتحميل الصور وتعلق على تعليقات الأصدقاء كل يوم. وكانت آن تشارك أيضًا في ما كانت تسميه هي وصديقاتها «حفلات ماي سبيس»، أو حفلات قضاء الليل خارج المنزل (sleepovers) التي تستلزم ارتداء ملابس النوم والتقاط الصور ونشرها على صفحاتهن في «ماي سبيس». تستمتع آن وصديقاتها بارتداء ملابس مثيرة مثل التنورات القصيرة وحمالات الصدر والجوارب المشبكة، وقد بدأن أيضًا بتسجيل فيديوات لأنفسهن وهن يقمن «بأشياء مسلية»، مثل الرقص أو تقليد المشاهير. وبينما تتغير الصور والأغاني واختبارات الشخصية ومضامين أخرى على صفحتها في «ماي سبيس» بنحو متقطع، فإن الجزء المفضل لصفحة آن والسمة الأكثر تماسكًا لصفحتها، وكذا لبروفايلها، كان يتضمن إدمـاج ألـوان توقيع آن، البني والوردي. تعلق آن واصفة صفحتها على «ماي سبيس»: «إنها في الواقع ألوان غرفتي، ومن ثم فهي كالبني والوردي، وبعد ذلك لا أدري: كان لـدي... لون وردي افتراضي إذًا، يشبه ما يـراه كل واحد عندما يرى تعليقًا». وكما اقترحت آن ذلك، تعكس صفحتها الشخصية الفضاء الخاص لغرفتها في المنزل. فجدران غرفتها مطليّة باللون البني غير البراق والسمات الأساسية لغرفتها (مثل فراشها ذي

الحجم المزدوج ومكتب عريض ولوحة البيانات الفرنسية) ذات لون وردي. هناك تدرّجات أخرى للبني والوردي (كما في مخدات التزيين على السرير والشريط على لوحة البيانات، والوسادة على كرسي مكتبها وإطارات الصورة) قد تم انتقاؤها بعناية وترتيبها في كل مكان من غرفتها. بالنسبة إلى آن يشكل اللونان الوردي والبني الستارة الخلفية لحياتها اليومية في الفضاءين معًا «على الخط» و«خارج الخط».

تلقت آن بعد قبول عرض للدراسة في كلية صغيرة للآداب في ولاية واشنطن، دعوة من مساعدة السكن الجامعي المقبلة للمشاركة في «فايسبوك»، وهو موقع اجتماعي كان (في ذلك الوقت) يزود الجامعة بالطعام في المقام الأول. وقد بعثت مساعدة السكن الجامعي دعوة لآن لكي تكون عضوًا في جناح «كريستال ماونتن» (Crystal Mountain)، جزء من الشبكة الواسعة لقاطني الحي الجامعي التسعين الذين يدرسون في كليتها الجديدة. وبدأت آن تقضي ساعات للتمعن في مختلف مواقع الناس، تبحث عن أسماء ووجوه مألوفة وتقوم بالتحري عن أصدقاء الأصدقاء. ومع تقدم فصل الصيف، شعرت آن بأنها بدأت تصبح «مدمنة» على الـ«فايسبوك»، تفحصه كلما كان لديها وقت حر للقيام بتحديثات الوضع (مثلًا تغيير بروفايل شخص ما)، تزور موقعها من أربع إلى خمس مرات في اليوم، وكانت الجلسة تدوم حوالى عشر دقائق. وعبر هذا الانخراط القصير والمتكرر، بدأت آن تتعرف إلى طلبة آخرين تم اختيارهم للعيش في الحي نفسه معها، وكانت رفيقة حجرتها المستقبلية سارة إحدى

العلاقات الأهم والأكثر إثارة. تشرح آن واصفة افتتانها بصفحتها الخاصة على الـ«فايسبوك» قائلة:

> ويمكن رؤية غرفة سكن كل واحدة، وهذه مجموعات. ككل واحدة في غرفتي هي في هذه المجموعة. ويمكن رؤية كل الآخرين... ويمكنني أن أرى إذًا من ستكون مساعدتي وما شابه، الأمر جيد جدًّا. ثم بعد ذلك لدي... يمكنني أن أريكم رفيقتي في الغرفة. إن الأمر مثير حقًّا. إذًا يمكنني أن أراها. ولذلك... لا أعرف، يمكنني على الأقل أن أرى صورتها عوض أن أنتظر.

وخلال الصيف «وكزت» (poked)(*) آن وسارة إحداهما الأخرى، وتبادلتا الرسائل القصيرة والتعليقات. بعض هذه الرسائل كان عمليًّا، من قبيل متى تخطط كل منهما للانتقال إلى غرفتهما بالمسكن، وما الأثاث الذي يجب أن تحضراه، وما الفصول التي ستحضرانها. وبالإضافة إلى استعمال «فايسبوك» للتواصل، نقبت آن في تفاصيل صفحة سارة على الـ«فايسبوك» للتعمق في فهم ما تصورته مصالح مشتركة. القرارات المتعلقة بما يجب جلبه إلى الجامعة تم تنظيمها، مع الرغبة في بناء توازن جمالي. لقد شوهدت تشتري مكبرات للصوت «آي بود» (iPod) جديدة وشائعة، كتكملة «للتلفزة الجميلة حقًّا» التي على سارة أن تساهم بها في غرفتهما. كانت آن أيضًا تتمنى أن تخلق مكبرات الصوت فضاء سمعيًّا بحيث يمكنهما أن تتسكعا

(*) وكز (To poke) والمصدر منه وكْز (Poke): كناية عن إشعار وتنبيه بين المتخاطبين في وسائل التواصل الاجتماعي.

وتستمعا إلى الموسيقى معًا، وقررتا تحميل بعض صور غرفة نوم كل منهما بالمنزل على صفحتيهما على الـ«فايسبوك» لتحس كل منهما بأسلوب الأخرى وذوقها. لقد كان الأمر مثيرًا بالنسبة إلى آن عندما تفحصت الصور ورأت ألوان توقيع سارة: «أنا لدي لون بني ووردي وهي عندها لون بني وأزرق!» لقد ظنت آن أن هذا التناغم الجمالي لا بد أن يعني علاقة منسجمة (Clarke 2001; Young 2005).

بالنسبة إلى آن وإلى أفراد كثيرين مثلها، تلعب ـأو لعبتـ مواقع الشبكات الاجتماعية، مثل «ماي سبيس» و«فايسبوك»، دورًا مهمًّا في بنية العوالم الاجتماعية وتعزيزها، بما في ذلك قدرة آن على تخيل حياتها في الجامعة مستقبلًا في الحي الجامعي وإقامة علاقات مع أفراد جدد وجماعات. تزود مواقع التواصل الاجتماعي آن أيضًا بفرص لفهم وتقويم إحساسها بمن تكون وما ينبغي أن تكون عليه عند الانتقال من الثانوي إلى الكلية. لقد أصبح الرجوع إلى البيت والحفلة الراقصة بالكلية والتخرج والـ«فايسبوك» و«ماي سبيس» وفضاءات أخرى للثقافة العامة المشبكة (Boyd 2008 ; Boyd and Ellison 2007, Goffman 1959 ; Miller 1995; Robinson 2007 ; Strathern 2004 ; Varnelis 2008) جزءًا من سيرورة البلوغ لدى المراهقين في الولايات المتحدة الأميركية.

دراسة الحالة الثالثة: موضعة الربط والفصل

فانغرل (Fangrrl) فتاة تعيش وأبويها في بيت متواضع مكون من غرفتين، وهو ما يميز التاريخ المبكر لسيليكون فالي باعتبارها

أرض مزرعة كبيرة. ومثل الواجهة الخارجية للبيت، فإن الداخل قد تم فقط تحيينه وتحديثه في شكل متوسط ليتكيف مع تكنولوجيا الميديا الجديدة. لقد تم تغيير الـرواق الخلفي إلى مكتب صغير، حيث تتقاسم الأسرة حاسوبًا شخصيًّا موصولًا بالإنترنت عبر الهاتف (dial-up connection) الذي تمت إقامته في أواخر التسعينيات. كان بيت فانغرل الوحيد في دراستي أسر سيليكون فالي، وهو ما زال يتوفر على إنترنت موصولة بالهاتف. تتوفر الأسرة كذلك على تلفزة من طراز قديم، ومسجل فيديو كاسيت (VCR)، و(نظام للألعاب) وحواسيب شخصية مكتبية. وبرغم غياب تكنولوجيا متطورة في منزلها، فإن ممارسات فانغرل على الخط **واستعمالها** تكنولوجيا الميديا الجديدة كانت تمثل نموذجًا للإنسان الرقمي الذي مجدته الميديا والصحافة الأكاديمية. في سن السادسة عشرة، حصلت فانغرل على جائزة باعتبارها كاتبة قصص هاوية، وكان لها أتباع في العالم وحضور في عدد من مواقع المجتمع الخاصة بقصص الهواة. وكبقية الشباب الذين لهم اهتمام شخصي (Ito, Okabe and Matsuda 2010)، بدأت فانغرل مسيرتها في القصة الهاوية مبكرًا في سن الثانية عشرة، عندما بدأت تقرأ سلسلة كتاب **هاري بوتر** (*Harry Potter*). وبعد استمتاعها بالكتب سمعت بموقع (fanfiction.net) حيث تم إبداع الحكايات من طرف كتاب هواة مستعملين شخصيات من سلسلة هاري بوتر. ومثل القراءات البديلة أو الثانوية للمسلسلات المتلفزة والبرامج التلفزية التي أكّدتها أبو لغد (Abu-Lughod, 2004)، ومانكيكار (Mankekar, 1999) وآخرون (Askew and

(Wilk 2002 ; Ginsburg, Abu-Lughod and Larkin 2002، فإن كتاب القصة الهواة يطورون علاقات جديدة بين الشخصيات، ويطورون تأويلات بديلة وحبكات في التحاور مع منتجي المسلسلات وقراء وكتاب آخرين[21]، بعد سنة أو نحو ذلك من القراءة بشوق، وفي الآخر وضع مسودة لبعض قصصها الخاصة، بدأت فانغرل التركيز على كتابة القصة الهاوية للسلسلة التلفزيونية **بافي قاتلة مصاص الدماء** (*Buffy the Vampire Slayer*) التي تم عرضها بين 1997 و2003، والتي كانت لها تتمة مطّردة من خلال العروض الثانية، ومسجلات الفيديو الرقمية (DVRs) والتأجير. لقد كانت فانغرل تكتب عادة قصة أو اثنتين كل شهر طوال سنوات التمدرس، وكانت تكتب على الأقل حكاية كل أسبوع أثناء فصل الصيف[22].

ومثل أي هاو آخر للأنشطة الثقافية (Jenkins 2006 ; Lange and Ito 2010)، أن تكون كاتبًا هاويًا للقصة في العصر الذي سماه

(21) من دراسات التلفزة والشهرة إلى العمل على قراءات هاوية للثقافة الشعبية، مثل: *Star Trek* و*Buffy the Vampire Slayer* وبرامج شعبية أخرى، سيستمر الأمر ليصبح اعترافًا متناميًا كون الجمهور ليس مستهلكًا سلبيًا للميديا، وأنه بالفعل في غالب الأحيان يكتب وينتج تأويلاته الهاوية الخاصة. فهذه التأويلات تروج سرًّا من خلال المجلات وصور ثقافية فرعية أخرى للنشر، وبشكل متزايد، وجدت صوتًا في مواقع «على الخط»، مثل: «fanfictionalley.com» ومواقع أخرى متخصصة (Baym 2000; Jenkins 2006).

(22) لأن فانغرل ما زالت تكتب بنشاط القصة الهاوية، ولأن بعض الحكايات يمكن البحث عنها «على الخط»، فإنني لم أضمّن مقتطفات من الكتابة التي ناقشتها هنا.

جينكينز (Jenkins, 2007) «ثقافة تشاركية»، أمر يستنفد جهدًا كبيرًا. وعوض قضاء ساعات لامتناهية على الخط كبقية أندادها الذين لهم ولوج على نطاق واسع وغير محدود، فإن فانغرل قد استعملت وقتها المحدود على الخط في شكل استراتيجي. لقد سجلت دخولها إلى حساب بريدها الإلكتروني للتحيين، وذهبت إلى المواقع التي تستمتع بها وتحترمها لتحميل قصص الآخرين وحفظها، لكي تقرأها في ما بعد. وبعد قراءة أعمال الآخرين تقدم تغذية راجعة في ملف وورد لمايكروسوفت حتى يتم نسخها وإلصاقها في فقرة التعليقات على الخط. وتمامًا مثل العمل الشامل لليف وفينغر (Lave and Wenger 1991) حول مجموعات الممارسة، تضطلع فانغرل بأدوار في المجموعة وتنخرط في النهاية في ما حدّدته إيطو وآخرون (Ito [et al.] 2010) باعتباره هوسًا، وهو نوع من المشاركة يعكس التزامًا عميقًا في موقع خاص، أو مجموعة أو ممارسة، والتي غالبًا ما تستلزم تغذية راجعة، والتعليق وصور أخرى للتفاعلات (في هذه الحالة) في الفضاءات المشبكة (انظر أيضًا: Horst [et al.] 2010; Livingstone 2008)[23]. مثلًا تصف فانغرل مشاركتها الشخصية،

> أنا جيدة عندما أعلق على (حكايات) أناس آخرين، فإذًا علِّقْ قدر ما تستطيع. لكن ما يزعجني هو عندما أتلقى نقدًا قاسيًا من دون تعليقات. لذلك أحاول أن أعلق إذا استطعت

---

(23) تستعمل إيطو وأوكابي وماتسودا (Ito, Okabe and Matsuda 2010) مفهوم «أنواع المشاركة» لشد الانتباه المركز على نشاط خاص مثلما على تأويل تلك الأنشطة بطرق ذات معنى اجتماعي وسياقي.

ذلك. عمومًا لدي الوقت للقراءة أكثر مما لدي للكتابة، لأنني أستطيع أن أقرأ في دقائق. سأحاول كتابة تعليق سريع. أحيانًا سأكتب تعاليق طويلة إذا كان لدي وقت. أحيانًا لا يكون لدي وقت مطلقًا.

وبالإضافة إلى أن تكون قارئة ومعلقة، فإن جزءًا من شحذ فانغرل مهنتها (ومحافظتها على مصداقيتها أيضًا) أن تنخرط يوميًّا في مشاهدة **بافي قاتلة مصاص الدماء**، إلى درجة أن جعلت من أختها الصغيرة، التي باتت تحب مشاهدة **بافي** معها لساعات، معجبةً بها. خلال أسبوع واحد تقضي الأُختان عشر ساعات لمشاهدة السلسلة. تحب أخت فانغرل أيضًا اقتراح أفكار جديدة خاصة بالحبكة والأشكال الجديدة المزدوجة بين الشخصيات. ومع ذلك، فإن التغذية الراجعة الأكثر قيمة عند فانغرل تأتي من أحد «قرائها البيتا» (beta readers) الذي التقته عبر مشاركتهما في مجموعة القصة للهواة. وقد بدأت فانغرل أيضًا تنخرط بحيوية في مظاهر أخرى للإنتاج، كإبداع الفن لحكاياتها، مثلما تصف:

> أحيانًا، عوض القيام بالفرض المدرسي، ألهو بالفوتوشوب، والصور الرقمية... في السابق كانت لدينا (كاميرا رقمية) وقد كان الأمر صعبًا، كما نعلم، استعمال الصور. كنت أحب أن أنقل أشياء من الإنترنت مثل صور أنجلينا جولي (Angelina Jolie). أقصد أن الأمر الآن أكثر تسلية، لأنه يمكنني في الواقع كما نعلم أن أقرر أي صور أريد أن أنجزها... لكن أقوم أيضًا بأشياء تتصل ببافي أو كلما التقطت صورًا التي هي لقطات من الشاشة، أقوم بتحريرها

أو أمزج بعضها ببعض، وأصنع صورًا لصفحة عنوان الحكاية أو لشيء كتبته.

إن حماس فانغرل بالنسبة إلى كتابة القصة الهاوية يعكس الانخراط المتزايد للجمهور والمجموعات البديلة في إنتاج الميديا. وبما أن مفهومي الإنتاج والاستهلاك قد أصبحا أكثر تعقيدًا، وبطرق ما أكثر مرونة، فإن أطرًا نظرية مثل «المشاركة» و«الثقافة التشاركية» قد تم إدماجهما. المشاركة والثقافة التشاركية تحددان العلاقات الجديدة بين وسيط الميديا الرقمية والانخراط، وعلى الخصوص القدرة على الإبداع والإنتاج، التفاعل وتلقي التغذية الراجعة على الإنتاجات وتوزيعها على الجمهور الواسع. يستدل مؤيدو التحول إلى الثقافة التشاركية والمشاركة على أن التركيز على المشاركة يقر بتحول ثقافي أوسع لولوج أدوات الإنتاج الأساسية من خلال الحواسيب الشخصية، والهواتف الذكية وبرمجيات النشر وغيرها التي تأتي معبأة في معظم الأحوال مع الحواسيب والهواتف الذكية وأدوات اللعب المحمولة (من بين أشياء أخرى). ولقد أقر أيضًا بالتحول مما كان ينظر إليه في شكل واسع على أنه استهلاك سلبي نحو المشاركة النشيطة التي هي مضاعفة ومتنوعة.

بينما قد يُسفِر التحليل النصي لكتابات فانغرل عن أفكار مثيرة للاهتمام، ومهمة حول طبيعة التقدم في العمر في إيكولوجيا الميديا المعاصرة، فمن الواضح أن إطار مشاركتها كان أكثر حول أنشطتها في تنويع مواقع القصة الهاوية والمجموعات، وبنيات التعبير وفرصه

التي تقدمها، كما كان الحال بالنسبة إلى الإبحار في هذه العوالم في حياتها اليومية. وبالفعل، ما ظل دائمًا يفتن فانغرل إنما هو العلاقة بين مشاركتها في مجموعات القصة الهاوية ومجموعاتها الأصلية (مثلًا أصدقاء، أسرة، مدرسة، ومنظمات ومؤسسات أخرى). وبرغم سمعتها الطيبة «على الخط»، باعتبارها كاتبة قصة هاوية، وقارئة ومعلقة، فقد لاحظت أن هناك صديقين فقط في المدرسة يعلمان بكتاباتها وإنجازاتها. في المدرسة كان لديها أصدقاء، وكانت تمارس الرياضة، وكانت تعتبر منْ أذكى الأطفال (وبشكل حاسم كانت محترمة من لدن أساتذتها، الذين سمحوا لها بالمقابل بولوج إضافي للحاسوب أثناء فترة الغداء، أو أثناء الاستراحة، وبعد المدرسة). وبرغم مساعدة أساتذتها لولوج الإنترنت وبراعتها المعترف بها ككاتبة، إلا أن فانغرل لم تحدث أساتذتها بخصوص كتابتها. وعندما شرعت في تقديم طلبات ترشحها للجامعات، قررت أنه من الأفضل أن تُغفِل جوائزها في القصة الهاوية، وكذا إنجازاتها من طلباتها للتشغيل. لقد كانت تظن أن الكتابة ستساعدها في بيانات وعينات كتابتها الشخصية (ما يعتبره المربون تحويلًا) لكن تلخيص إنجازاتها قد يعوقها في المجال الأكاديمي، ففي حالة فانغرل أصبحت المشاركة في مجموعات القصة الهاوية منفذًا للتعبير والمشاركة، لكنها لم تر هذه المجموعات والأمكنة على أنها أكثر (أو أقل) شرعية لفهمها وذاتها. لقد كانت تستمتع بالتحدي المتمثل في التجويد، واتجهت لتجد كتابة القصة الهاوية أمرًا أكثر أهمية من فرضها المدرسي، لكن عكس الادعاءات

حول «هوس الفتاة» التي هي غير ملائمة اجتماعيًّا أو منفصلة عما يسمى حياة حقيقية، لم تشعر فانغرل بأي تنافر أو عدم ارتياح في جماعاتها المحلية.

قامت كريستينا نيبرت-إنج في كتابها **البيت والعمل** (*Home and Work*) (1996) بوصف العلاقة بين البيت والعمل بواسطة إطارين نظريين اثنين: التقطيع والإدماج. وتم إيجاد التقطيع في مكان العمل الصناعي حيث تم تعطيل كل الترابطية (connectedness) مع البيت عندما يعبر المرء باب المعمل. معظم أسر سيليكون فالي في دراستي يمكن أن تخصص على أنها مدمجة، يعني أنها تبقى على حدود مائعة بين البيت والعمل. وقد لاحظت نيبرت-إنج واصفة التمايزات بين مواقف الطبقة العاملة تجاه الحد بين البيت والعمل:

> نُظْهِر أراضي عالمنا الخاص في شكل متبادل وموسع من خلال فصل مقدار واسع من المصنوعات والأنشطة، وربطها بمجالاتها «المناسبة». هناك زمن متميز ومكان متميز لكل شيء، كأناس وأشياء وأفكار وأفعال وسلوكات تُسند سواء إلى منطقة «البيت» أو «العمل». وبما أننا ندمج أكثر، ونملك ميادين أصغر للعمل والبيت وبشكل متبادل، فإننا نعرض في شكل أقل لهذه الاستراتيجيات المجزئة المقطعة الواضحة. مقارنة مع (نظرائنا الأكثر تقطيعًا، فإننا مستعدون لمزيد من هذه المصنوعات والمحاولات، في أي وقت، في أي مكان، معيرين اهتمامًا أقل لتصنيفها واحتوائها (Nippert-Eng 1996: 581).

لقد كانت قدرة فانغرل على تقطيع مختلف عوالمها، تتم من جهة ما من خلال تجربة أسرتها وموقعها في سيليكون فالي، ففي مستوى أول كان ذلك الاقتصاد الأساسي، فبينما تتمركز في واحدة من البلدات المحورية بسيليكون فالي، فإن المدارس العمومية في المنطقة لم تكن مصنفة على أنها عالية وتميل إلى توفير دروس «عادية» وتؤكد «المنافسة» كما وصفت فانغرل قـرارات والديها، فلإرسال ابنتيهما إلى المدارس الخاصة (عشرة آلاف دولار في السنة لكل طفل)، كان على الأسرة أن تزن أولوياتها. لقد كانت قيم التعبير والتجربة والإنصاف توجه قراراتهما، بدلًا مما حدده بورديو وآخـرون كـ«استهلاك واضـح» مارسه آخـرون في المنطقة (Shankar, 2008). لقد كان والدا فانغرل، باعتبارهما فنانين ومربيين ذوَي جذور في أكثر الميادين الليبرالية لمنطقة سان فرانسيسكو باي، يثمنان التجربة ويعملان في شكل شاق لتشجيع اهتمامات بنتيهما داخل المدرسة وخارجها.

وتنسجم سيرورة التقطيع هذه مع استراتيجيات الآباء والشباب الذين تولينا عرضهم في دراستي الحالة السابقتين. ما هو مهم في شكل خاص بالنسبة إلى أسر سيليكون فالي وتأطيرهم واستعمالهم الميديا والفضاء لبنينة هذه الأنشطة، هو أن هناك في ذلك الوقت على الأقل اقتصادين أخلاقيين اثنين للمنزل: واحد للأبوين، وواحد للأطفال. إن بناء المكتب المنزلي للأطفال، وتخصيص فضاءات الميديا المختلفة مثل غرف النوم، وصفحات البروفايل، والاستراتيجيات الواضحة الأخرى لتقطيع وتخصيص استعمال الميديا يمثل عودة

إلى ثقافة العمل الخاصة بالطفولة التي ميزت ثقافة ما قبل الحرب العالمية الثانية الصناعية. وكما يبين ذلك العمل على بناء الطفولة (Bucholz 2002 ; Buckingham 2000 ; James, Jenks and Prout 1998 ; Zelizer 1994)، فإن فصل الأطفال عن عالم العمل هو بناء حديث نسبيًّا. فبينما يُتوقعُ ألا يمدّ الشباب بأي دخل في تدبير المنزل في أسر سيليكون فالي، فإن الإبداع الذي يقوده الشباب بخصوص مكتب المنزل يقترح إدماجًا للعمل في فضاءات البيت، وبالمقابل، تحويلًا في تجربة الأطفال في الرأسمالية المتأخرة. اللعب ووقت الفراغ يفسحان المجال للعمل، والتركيز والتخصيص، وتبرز تعبيراتها في فصل الفضاءات المادية وتقطيعها. في سيليكون فالي يعلّم الآباء أبناءهم استراتيجيات للتقطيع كجواب على التغييرات السريعة الناتجة ليس فقط عن تقارب منصات الميديا وإيكولوجيا الميديا، ولكن أيضًا عن مراحل العمر والتغييرات المرتبطة بتكوين ديناميات قوة داخل المنزل. وبدلًا من موضوعات الميديا التي تنتقل نحو حالة مستقرة من التدجين، هناك دينامية أكثر وعلاقة متحولة بين تكنولوجيا الميديا الجديدة والأسر.

نحو أنثروبولوجيا رقمية للحياة اليومية

ركز هذا الفصل على الطرق التي تم فيها إدماج الميديا وإنشاؤها وانخراطها في الحياة اليومية للشباب والأسر، والتي أصبحت جزءًا من التقدم في السن والمشروع المصاحب للذات في السياقات الغربية، مثل سيليكون فالي. وكما اقترحت ذلك سلفًا، فإن التركيز

على تكنولوجيا الميديا الجديدة يؤشر للعودة إلى التركيز على الفضاء المنزلي. بما أن الحياة الاجتماعية والثقافية تحدث عبر حواجز مختلفة تتموقع في البيوت وفي أوضاع منزلية، مثل السيارات، فإن أمكنة هذه الأنشطة وسياقاتها تكون غالبًا ذات أهمية كبيرة، بالرغم من أن صنع المعنى يمكن أن يتموقع في المجموعات المشبكة والموزعة (Karanović في هذا الكتاب). وبينما تبحث المنهجيات الجديدة وأشكال المواد البحثية في رقمنة الحياة اليومية عبر الميديا والإنترنت، فإن كثيرًا من هذه الأشكال تزداد قوة تحليلية عندما تصاحب بالالتزام بعدد من القيم النواة التي ارتبطت بالطرق الأنثروبولوجية الكلاسيكية المتعلقة بالمعرفة: العناية بالتغيير عبر الزمن والعلاقات والعلاقية، والإحساس الواسع بالالتزام بموقع ما، ومكان وأناس، أو ممارسة ما.

في أثناء الحديث عن روجر سيلفرستن (Roger Silverstone)، درست الباحثة في الميديا سونيا ليفينغستون (Livingstone 2007) التحديات النظرية والمنهجية لإجراء البحث الذي يعكس الأبعاد الرمزية والمادية لتكنولوجيا الميديا الجديدة (Silverstone, Hirsch and Morley 1992). وفي حين تُعَد دراسة النماذج والممارسات في المجالات على الخط أمرًا مهمًّا وذا قيمة، من منظور إثنوغرافي، فإن التحدي كان هو الأخذ بعين الاعتبار وبشكل جدي العلاقات بين العوالم المحدثة في هذه الفضاءات والأمكنة على الخط. وهو ما لا يعني بالضرورة تفضيل فضاء واحد على الآخر باعتباره أصليًّا أقل أو أكثر، بل بالأحرى فهم كيف تتماثل هذه الممارسات وتتمايز في

نقاط متعددة في الزمن. وبالفعل، اعتمادًا على قضية البحث التي في المتناول، استدل بولستورف (Boellstorff 2008) وآخرون في شكل مقنع على فهم هذه الممارسات داخل اكتمالية العوالم نفسها. إن أحد التحديات المفاتيح للأنثروبولوجيا الرقمية هو اكتشاف طرق جديدة لفهم العلاقة بين ممارسات الميديا وتكوين عوالمها في حياة الأفراد والمجتمع والمجموعة والفضاءات المختلفة، والميديا والأشكال التي عبرها تحدث مثل هذه المحاولات. هنا تتجه مفاهيم الذات المشبكة -حيث الترابطات القوية والضعيفة تهيمن على تأويلات الشبكة ومعناها- لجعل هذه العلاقات تنهار كانهيار ديناميتها عبر الزمن.

وكما تمت الإشارة إليه في مقدمة هذا الكتاب، فإن من مميزات هذا العمل حول الرقمي، الولع أو البحث عن الجديد. وبالفعل، قد يُنظر إلى هذا الفصل، بمعنى ما، على أنه إذعان لهذا الحافز بالنسبة إلى الجديد والمقصور بتركيزه على منطقة ذات بروفايل عال مثل سيليكون فالي، مثلما على الشباب. وقد يتوقع أحد ما أن الشباب البارع في التكنولوجيا الذي يشكل نواة دراستي سيمنح ممارسات عجيبة تمامًا. وبالإضافة إلى ذلك، فإن ممارسات الشباب اليومية وأسره في سيليكون فالي -انتقاء صور البروفايل، وموضعة الميديا في البيت أو الإبحار في البنيات التحتية- تتجه لكي تبدو معيارية وروتينية. تعكس الطبيعة الدنيوية لهذه الممارسات تركيزَ البحث على الحياة المنزلية والأسرية، وتعكس أيضًا عناية بالانتقال إلى ما وراء اللقطات لفهم كيف تبرز ممارسات الميديا هذه عبر الزمن وكيف

تتغير، كأن تنتقل من «ماي سبيس» إلى «فايسبوك»، ومن الثانوي إلى الجامعة، ومن منزل الأسـرة إلى غرفة المسكن بينما تحدث في امتداد زمني قصير، متضمنة تحولات في العلاقات بين هذه الفضاءات، كما في العلاقات الأساسية الأخرى في حياتها. وبالنسبة إلى فانغرل، فإن التناقض الـذي أحست به في السنوات الأخيرة من المرحلة الثانوية بخصوص توحيد مشاركتها في المجموعات الهاوية بإنجازاتها الأكاديمية قد تغير عبر الزمن، بما أنها التحقت بالجامعة، لأنها أدركت أنه يمكنها أن تدمج بعض هذه الاهتمامات في دروسها وتخصصها، فليس جوهر الزمن هذا والعناية بالضرورة قيمة نواة في تخصصات أخرى أو مع منهجيات أخرى. كثيرًا ما تتم مفاتحتي للحصول على نصائح لتسريع سيرورة القيام بالإثنوغرافيا أو لهندسة دراسـات اليوميات وأدوات أخرى تتيح للباحثين رؤية التغيير من خلال تحليل معطيات يلج إليها المستعمل مباشرة (back-end). تترك المقاربات الأنثروبولوجية للبحث حقًّا في شكل وافر مجالًا كبيرًا لهذه الأدوات المجددة (Broadbent وDrazin في هذا الكتاب)، لكن لا يمكن أن تستعمل بغاية اجتناب بناء علاقة طويلة الأمد والثقة والصلة. وبالإضافة إلى ذلك، فالمقاربتان الأنثروبولوجية والإثنوغرافية لا يمكن أن تقلصا إلى الملاحظة المشاركة والحضور الإثنوغرافي، ذلك أن مقابلة ما يقوله الناس وما يقومون به، وفهم ما تعنيه الممارسات عبر الزمن أمور تقتضي أكثر من طريق للمعرفة. لقد كانت الأنثروبولوجيا دائمًا متموضعة جيدًا لفهم التغييرات عبر الزمن وتحليلها، وقد أصبح هذا أيضًا أكثر أهمية بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا

الرقمية، لتمحض نفسها ومنظورها التحليلي نحو فهم الممارسات المعاصرة في سياقها المناسب.

يـدور التعهد الثالث عند اتصاله بقيمة الزمن، حول إنسانية عملنا والناس الذين ندرسهم، فبينما انتقلنا بالتأكيد إلى ما أبعد من المفاهيم الساذجة لإعطاء الصوت للناس الذين نشتغل معهم (انظر Tacchi، في هذا الكتاب، بخصوص تفكير نقدي حول الصوت)، فإن الأنثروبولوجيا تواصل الإعلاء من المنظور الداخلي. إن إحدى السمات المميزة للأنثروبولوجيا والمقاربة الأنثروبولوجية هي التعهد الواسع لا للملاحظة المشاركة والوصف المكثف فحسب، ولكن أيضًا للمواقع الخاصة والأمكنة والناس والممارسات. بينما لم يعد ربما بالإمكان تحديد هويات القيمة، أو بواسطتها، باعتبارنا باحثين في الثقافة الأفريقية أو الماليزية وغيرهما بالقوة ذاتها كما كان يفعل الأنثروبولوجيون في السابق (انظر Thomas and Slocom 2003، حول بروز دراسات المجال)، فإن الأنثروبولوجيين يواصلون تثمين الخصوصية ويعتقدون أن فهمًا للإنسانية كلًّا يمكن إدراكـه عبر المقاربات الإثنوغرافية ذاتها لتحليل المجتمعات ذات النطاق الصغير التي كانت السمة المميزة للتخصص مدة من الزمن. وفي حين أنه يمكننا أن نغير أسئلة البحث، وأن ندمج أشكالًا للمادي وللتحاليل -من التصوير واستعمال البروفايلات وإمكانات أخـرى ترد مع الرقمي-، فإن التركيز على التجربة المعيشة يوميًّا، والطرق التي ارتبطت في شكل معقد بالصورة الكبيرة، تستمر في أن تكون منظورًا خاصًّا للأنثروبولوجيا، وفي مساهمتها لفهمنا الإنسانيةَ.

المراجع

Abu-Lughod, Lila. 2004. *Dramas of Nationhood: The Politics of Television in Egypt.* Chicago: University of Chicago Press.

Amit-Talal, Vered, and Helena Wulff, eds. 1995. *Youth Cultures: A Cross-Cultural Comparison.* London: Routledge.

Askew, Kelly, and Richard R. Wilk, eds. 2002. *The Anthropology of Media Reader.* Malden, MA: Blackwell.

Bakardjieva, Maria. 2005. *Internet Society: The Internet in Everyday Life.* London: Sage.

Baym, Nancy. 2000. *Tune In, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community.* Thousand Oaks, CA: Sage.

Bloch, Maurice. 1998. *How We Think They Think: Anthropological Studies in Cognition, Memory and Literacy.* Boulder, CO: Westview Press.

Bloustein, G. 2003. *Girl Making: A Cross-Cultural Ethnography on the Processes of Growing Up Female.* New York: Berghahn Books.

Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Bourdieu, Pierre. 1972. *Outline of a Theory of Practice,* ed. J. Goody; trans. R. Nice. New York: Cambridge University Press.

Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bovill, Moira, and Sonia M. Livingstone. 2001. Bedroom Culture and the Privatization of Media Use. In *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study,* eds. Moira Bovill and Sonia M. Livingstone, 179-200. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Boyd, Danah. 2008. Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life. In *Youth, Identity, and Digital Media,* ed. D. Buckingham, 119-142. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press.

Boyd, D. M., and Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1), article 11. http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html.

Buchli, V. 1999. *An Archaeology of Socialism: The Narkomfin Communal House, Moscow.* Oxford: Berg.

Bucholz, Mary. 2002. Youth and Cultural Practice. *Annual Review of Anthropology* 31(1): 525-552.

Buckingham, D. 2000. *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media.* Cambridge: Polity.

Bull, Michael. 2008. *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience.* London: Routledge.

Calvert, Karin. 1992. *Children in the House: The Material Culture of Early Childhood, 1600-1900.* Boston: Northeastern University Press.

Carsten, Janet, and Steven Hugh-Jones, eds. 1995, *About the House.* Cambridge: Cambridge University Press.

Cieraad, Irene, ed. 2006. *At Home: Anthropology of Domestic Space.* Syracuse, NY: Syracuse University Press.

Clarke, Alison J. 1999. *Tupperware.* Washington, DC: Smithsonian Institution Press.

Clarke, Alison J. 2001. Setting Up Home in North London: Ambition and Actuality. In *Home Possessions: Material Possessions Behind Closed Doors,* ed. Daniel Miller, 23-46. Oxford: Berg.

Darrah, Charles N., James M. Freeman and Jan A. English-Lueck. 2007. *Busier Than Ever! Why American Families Can't Slow Down.* Palo Alto, CA: Stanford University Press.

Douglas, Mary. 1991. The Idea of a Home: A Kind of Space. *Social Research* 58(1): 288-307.

Dourish, Paul, and Genevieve Bell. 2007. The Infrastructure of Experience and the Experience of Infrastructure: Meaning and Structure in Everyday Encounters with Space. *Environment and Planning B: Planning and Design* 34(3): 414-430.

English-Lueck, Jan. 2002. *SiliconValley@Cultures.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Garvey, Paulette. 2001. Organized Disorder: Moving Furniture in Norwegian Homes. In *Home Possessions: Material Culture Behind Closed Doors,* ed. Daniel Miller, 47-68. Oxford: Berg.

Garvey, Paulette. 2010. Consuming IKEA and Inspiration as Material Form. In *Design Anthropology,* ed. A. J. Clarke. New York: Springer-Verlag.

Gasser, Urs, and John Palfrey. 2008. *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives.* New York: Basic Books.

Giddens, Anthony. 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age.* Cambridge: Polity Press.

Ginsburg, Faye, Lila Abu-Lughod and Brian Larkin. 2002. *Media Worlds: Anthropology on New Terrain.* Berkeley: University of California Press.

Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life.* New York: Anchor Books.

Gregg, M. 2011. *Work's Intimacy.* Cambridge: Polity.

Gullestad, Marianne. 1984. *Kitchen-Table Society: A Case Study of the Family Life and Friendships of Young Working-Class Mothers in Urban Norway.* Oslo: Universitetsforlaget.

Gutzman, M., and N. de Connick Smith. 2008. *Designing Modern Childhoods: History, Space and the Material Culture of Childhood.* New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Hancock, M. 2001. Home Science and the Nationalization of Domesticity in Colonial India. *Modern Asian Studies* 35(4): 871-904.

Holston, J. 1989. *The Modernist City: An Anthropological Critique of Brasília.* Chicago: University of Chicago Press.

Horst, Heather. 2010. Families. In *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Living and Learning with New Media,* eds., Mizuko Ito, Daisuke Okabe and Misa Matsuda, 149-194. Cambridge, MA: MIT Press.

Horst, Heather, Becky Herr-Stephenson and Laura Robinson. 2010. Media Ecologies. In *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Living and Learning with New Media,* eds. Mizuko Ito, Daisuke Okabe and Misa Matsuda, 29-78. Cambridge, MA: MIT Press.

Horst, Heather, and Daniel Miller. 2006. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication.* Oxford: Berg.

Ito, Mizuko, Daisuke Okabe and Misa Matsuda. 2010. *Personal, Portable, Pedestrian: The Mobile Phone in Japanese Life.* Cambridge, MA: MIT Press.

James, Allison, Chris Jenks and Alan Prout. 1998. *Theorizing Childhood.* Cambridge: Cambridge University Press.

Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age.* New York: New York University Press.

Jenkins, Henry. 2007. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.* Chicago: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.

Kearney, Mary Celeste. 2006. *Girls Make Media.* London: Routledge.

Lally, Elaine. 2002. *At Home with Computers.* Oxford: Berg.

Lange, Patricia, and Mizuko Ito. 2010. Creative Production. In *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Living and Learning with New Media,* eds. Mizuko Ito, Daisuke Okabe and Misa Matsuda, 243-294 Cambridge, MA: MIT Press.

Lave, Jean, and Etienne Wenger. 1991. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation.* Cambridge: Cambridge University Press.

Lévi-Strauss, Claude. 1983. *The Way of the Masks.* London: Jonathan Cape.

Lévi-Strauss, Claude. 1987. *Anthropology and Myth: Lectures 1951-1982.* Oxford: Blackwell.

Ling, Rich. 2004. *The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society:* San Francisco: Morgan Kaufman.

Livingstone, Sonia. 2002. *Young People and New Media.* Thousand Oaks, CA: Sage.

Livingstone, Sonia. 2007. On the Material and the Symbolic: Silverstone's Double Articulation of Research Traditions in New Media Studies. *New Media and Society* 9(1): 16-24.

Livingstone, Sonia. 2008. Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy, and Self- Expression. *New Media and Society* 10(3): 393-411.

Low, Setha. 2003. *Behind the Gates: The New American Dream.* New York: Routledge.

Low, Setha, and Denise Lawrence- Zuñiga. 2003. *The Anthropology of Space and Place: Locating Culture.* Oxford: Blackwell.

Mankekar, Purnima. 1999. *Screening Culture, Viewing Politics: An Ethnography of Television, Womanhood, and Nation in Postcolonial India.* Chapel Hill, NC: Duke University Press.

Marcoux, Jean-Sebastien. 2001. The «Casser-Maison» Ritual: Constructing the Self by Emptying the Home. *Journal of Material Culture* 6: 213-236.

Mazzarella, Sharon R. 2005. Claiming a Space. In *Girl Wide Web,* ed. Sharon R. Mazzarella, 141-160. New York: Peter Lang.

McRobbie, Angela, and Jenny Garber. [1978] 2000. Girls and Subcultures. In *Feminism and Youth Subcultures,* 2nd ed., ed. A. McRobbie, 12-25. London: Routledge.

Miller, Daniel. 2001. *Home Possessions: Material Culture Behind Closed Doors.* Oxford: Berg.

Miller, Daniel, and Don Slater. 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach.* Oxford: Berg.

Miller, H. W. 1995. Goffman on the Internet: The Presentation of Self in Electronic Life. Paper presented at the Embodied Knowledge and Virtual Space Conference, Goldsmith's College, University of London, June. http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.htm.

Moore, Henrietta. 1986. *Space, Text and Gender: An Anthropological Study of the Marakwet of Kenya.* Cambridge: Cambridge University Press.

Morgan, Henry Lewis. 1966. *Houses and House Life of the American Aborigines.* Classics in Anthropology. Chicago: University of Chicago Press.

Nippert-Eng, Christine. 1996. *Home and Work: Negotiating Boundaries Through Everyday Life.* Chicago: University of Chicago Press.

Pink, Sarah. 2004. *Home Truths: Gender, Domestic Objects and Everyday Lives.* Oxford: Berg.

Prensky, Mark. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon,* 9(5): 1-6.

Robinson, Laura. 2007. The Cyberself: The Self-ing Project Goes Online, Symbolic Interaction in the Digital Age. *New Media and Society* 9(1): 93-110.

Shankar, Shalini. 2008. *Desi Land: Teen Culture, Class and Success in Silicon Valley.* Durham, NC: Duke University Press.

Shove, E. A. 2003. *Comfort, Cleanliness and Convenience: The Social Organization of Normality.* Oxford: Berg.

Silverstone, Roger, Eric Hirsch and David Morley. 1992. Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household. In *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces,* eds. R. Silverstone and E. Hirsch, 15-31. London: Routledge.

Spigel, Lynn. 1992. *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America.* Chicago: University of Chicago Press.

Spigel, Lynn. 2010. *Electronic Elsewheres: Media, Technology and Social Space.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Stevens, Reed, Tom Satwicz and Laurie McCarthy. 2008. In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game

Play to the Rest of Kids' Lives. In *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning,* ed. Katie Salen, 41-66. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press.

Strathern, Marilyn. 2004. The Whole Person and Its Artifacts. *Annual Review of Anthropology* 33: 1-19.

Tacchi, Jo A. 2002. *Radio Texture: Between Self and Others.* In *The Anthropology of Media: A Reader,* eds. Kelly Askew and Richard R. Wilk, 241-257. Malden, MA: Blackwell.

Tacchi, Jo A. 2009. Finding a Voice: Digital Storytelling as Participatory Development in Southeast Asia. In *Story Circle: Digital Storytelling around the World,* eds. John Hartley and Kelly McWilliam, 167-175. London: Wiley-Blackwell.

Thomas, Deborah, and Karla Slocum. 2003. Rethinking Global and Area Studies: Insights from the Caribbean. *American Anthropologist* (105)3: 553-565.

Varnelis, Kazys, ed. 2008. *Networked Publics.* Cambridge, MA: MIT Press.

Wilk, R. 2002. Television, Time, and the National Imaginary in Belize. In *Media Worlds,* eds. Faye Ginsburg, Lila Abu-Lughod and Brian Larkin, 171-186. Berkeley: University of California Press.

Young, Diana. 2005. The Colours of Things. In *Handbook of Material Culture,* eds. P. Spyer, C. Tilley, S. Kuechler and W. Keane, 173-185. Thousand Oaks, CA: Sage.

Zelizer, Viviana A. 1994. *Pricing the Priceless Child: The Changing Social Value of Children.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

4

الجيوميديا: إعادة تأكيد الفضاء في الثقافة الرقمية

لين دي نيكولا

الفضاء والميديا وعولمتهما

لقد أقرت الأنثروبولوجيا منذ عقود بأن أسئلة الثقافة التي انخرطت فيها لزمن طويل تتشابك الآن في شكل حتمي مع التطورات المعاصرة في تكنولوجيا الوساطة. قبل تحول **غوغل** (Google) بسنوات عديدة من مشروع بحث لطالبين من طلاب الدكتوراه بجامعة ستانفرد (Stanford) داخل شركة تجارية محدودة (وأكثر من عقد ونصف قبل أن يصبح غوغل فعلًا شائعًا)، أقام غوبتا وفيرغسن (Gupta and Ferguson 1992) ما كان وقتها ادعاء عميقًا: «تشكل وسائل الإعلام التحدي الأكثر وضوحًا للمفاهيم التقليدية للثقافة، وهي موجودة في شكل متناغم مع هيئة السلعة، ومؤثرة بعمق في الناس الأكثر بعدًا، والذين جعلهم الأنثروبولوجيون بمثابة صنم في دراستهم» (18-19). لقد تكاثر هذا الادعاء وهذه التحديات التي يلاحظانها في العشرين سنة الأخيرة، بالرغم من أنه -في سياق أنثروبولوجيا الثقافة الرقمية- تبدو قوة الادعاء منقوصة عند استعادتها. إن ما قد يلفت النظر هو أن تركيز

ذلك المقال والعمل المتصل به الخاص بذلك التاريخ لم يكن وسائل الإعلام، بل **الفضاء** (space)، وخصوصًا سيرورة نزع الإقليمية (deterritorialization).

> إن فكرة كون الفضاء قد صار له معنى، هي بطبيعة الحال أمر مألوف بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين، وبالفعل، نادرًا ما توجد حقيقة أنثروبولوجية راسخة جدًّا شرقًا أو غربًا، من الداخل أو من الخارج، شمالًا أو يمينًا، على هضبة صغيرة أو سهل معرض للفيضان، فانطلاقًا -على الأقل- من فترة دوركهايم (Durkheim)، عرفت الأنثروبولوجيا أن تجربة الفضاء هي دائمًا مبنية اجتماعيًّا. إن المهمة الأكثر استعجالًا، هي تسييس هذه الملاحظة غير القابلة للنقاش، فمع ابتكار المعنى وإدراكه بوصفه ممارسة أنى تتم إقامة معاني الفضاء؟ من يمثل سلطة إقامة أمكنة الفضاءات؟ من يناقش هذا؟ ما الذي يوجد على المحك؟ (Gupta and Ferguson 1992: 11).

يمكن اليوم أن نتتبّع هذا الخط من البحث في شكل عميق في الثقافة الرقمية، لا من خلال مجالات الجغرافيا الاجتماعية ودراسات الميديا فحسب، ولكن بعامة عبر منعطف فضائي داخل العلوم الاجتماعية (spatial turn within the social sciences). العمل الذي سأدرسه هنا يحاول أن يقوم بهذا التتبع، لكن مع طبقة خاصة من التكنولوجيا والعلاقات الاجتماعية (تأخذ هنا اسم **جيوميديا** geomedia) وموضوعها

الأنثروبولوجي»[24]. أهتم أولًا بتوضيح كيف أن هذا العمل قريب من البحث الاجتماعي في الميديا الجديدة وإنتاج المعرفة، وسأهتم أيضًا باقتراح بعض المسارات المتصلة التي يمكن للأنثروبولوجيا الرقمية عند موازاتها أن تطور في شكل منتج تحليلاتها للفضاءات. هناك احتمالان اثنان يكمنان في مناقشتي، ويمكنني أن أربطهما في شكل غير تام فحسب، أو أن أدافع عنهما. أولًا تتطلب الجيوميديا معالجةً تحليلية فضائية بمقدار ما تكون فيه غير قابلة للطيّ لأي وسيط رقمي، أو ممارسة لإقامة المكان، ولا لتكنولوجيا تمثيلية. إنها تتضمن بالفعل تقاربًا حتميًّا لجميعها. وبشكل تأملي أكثر، أرى أن مجال الحجة يكمن في أن الجيوميديا ستعيد تشكيل المفاهيم التقليدية للثقافة مرة ثانية. وبعيدًا عن أن تكون نوعًا للميديا التي على الأنثروبولوجيين فحصها بطرق راسخة، فإن الجيوميديا تكون حاسمة في فهم المنطق التام للأنثروبولوجيا الرقمية.

لقد بين علماء الميديا والمؤرخون نقاد تكنولوجيا الاتصال كيف أن الادعاءات المتكلفة بخصوص «موت المسافة» (death of distance) كانت مركزية تمامًا للبلاغة الطوباوية «للثورة الإلكترونية» في القرن التاسع عشر بمقدار ما كانت في الثورة الرقمية

---

(24) يتميز مصطلح جيوفضائي (geospatial) (الذي اشتق منه جيوميديا) عن فضائي (spacial) بحيث يحيل بشكل ملموس على الكرة الأرضية، سواء بالمعنى الكمي الخاص لنظام إحداثي للأرض أو بالمعنى الإنساني المجرد للمناظر الطبيعية. لقد تمت معالجة المنازل والكنائس ومكاتب العمل فضائيًّا دائمًا، لكن معالجتها جيوفضائيًّا تجعلها خارج التجريد وتموضعها في فضاء محدود وخاص من الكرة الأرضية.

للقرن العشرين (Carey 1989). ومع المعايير الثقافية الأوروبية لسفر التنزه وتكنولوجيا مثل القاطرة البخارية، فإنّ إمكان التواصل من الجهتين على مسافات طويلة عبر الراديو، قد بشر بعهد جديد في المخيال الشعبي، «غزو الفضاء» وترسيخ الكوزموبوليتانية كجوهر في نظام الحداثة. وبشكل قابل للنقاش، بعض من مظاهر الميديا الرقمية، والفضاء السيبري (cyberspace) أو مجتمع الشبكة قد تم إدراكها عادة كأساس مثل مظاهرها غير المدمجة، واللامبالاة وتبعية القرب المادي لوصلية الشبكة (Castells 1996). وفي غضون ذلك، قاد الجغرافيون النقاد التزامًا انعكاسيًّا عاليًا طويل الأمد بأدوات تخصصهم، بخلاف الالتزام الأنثروبولوجي بالتصوير. إن إنتاج الخرائط والكرات الأرضية وانتشارها، وتطور تقنيات أدوات الخرائطية، والأنظمة الإحداثية، ومخططات التصنيف المستعملة للأرض... وغيرها من التكنولوجيات الفضائية الخاصة بمهنتهم قد تم فحصها. لا هي موضوعية في شكل غير ملتبس ولا هي محايدة القيمة، فقد تم استعمالها لزمن طويل في بناء الأمة، والاستغلال الكولونيالي والتخطيط والوظائف الإدارية من صميم التخطيط الحضري والتطور الشامل (Barnes and Duncan 1992; Gregory 1994; Soja 1989). وقد تمّت تسوية هذا الفحص في شكل حديث جدًّا إلى الأدوات الرقمية الحديثة جدًّا المتعلقة بتجارتها، وعلى الخصوص أنظمة الإبحار المعتمدة على القمر الصناعي، مثل **نظام المَوقَعَة العالمي** (GPS) **وأنظمة المعلومة الجغرافية** (GIS)، **والاستشعار الأرضي عن بعد** (earth remote sensing)

(Curry 1998; Harris 2003; Monmonier and Blij 1996; Pickles 1995, 2004; Porteous 1986; Sieber 2004)[25]. ومع ذلك، فقد تم تطوير هذين التقليدين الأكاديميين على نحو واسع بالتوازي، وتم استنتاجهما أحيانًا أيضًا من مجال تصوري مشترك، ويظلان منفصلين بواسطة افتراض بسيط: وسائل الإعلام هي أساسًا «ظاهرة ثقافية» موجهة للمستهلك وللجماهير، بينما الخرائط وتكنولوجيا الخرائطية هي في شكل أوضح «ميادين علمية» تحت سلطة الخبير.

لنبدأ على الأقل بـ **لم نكن يومًا حداثيين** «*We Have Never Been Modern*» للاتور (Latour 1993)، فقد كان هذا الانقسام المفترض بالضبط بين الثقافة والعلم هو ما حمل الأنثروبولوجيين على القرب من المجال المزدهر للعلم وللدراسات التكنولوجية (STS)، وهذا التفاعل يضمن تطويرًا مختصرًا[26]. قبل تدخلات لاتور ومعاصريه

---

(25) استعملت أنظمة الفلاحة المبنية على الأقمار الاصطناعية لفحص المواقع ثلاثية الأبعاد الدقيقة داخل النظام الإحداثي للأرض. أنظمة المعلومات الجغرافية هي أساسًا قواعد معطيات حيث أسها الأساسي هو الموقع (برغم أنها تتضمن نموذجيًا مكونات متخصصة للترئية والتحليل ووظائف أخرى). ويستلزم الاستشعار عن بعد الخاص بالأرض جمع وتحليل الصور الفوتوغرافية أو صور سطح الأرض (بواسطة طائرة أو قمر اصطناعي) وهي تقنية استعملت في نظام واسع للتطبيقات المدنية والعسكرية.

(26) كانت دراسات التكنولوجيا والعلم تحيل، أيضًا، على أشياء كثيرة كالعلم والتكنولوجيا والمجتمع أو ببساطة دراسات العلم. لمزيد من التفاصيل بخصوص هذه الجينيالوجيا، انظر هيس (Hess 1997).

(مثلًا Forsythe, 1994; Pfaffenberger, 1992)، كانت دراسات العلم والتكنولوجيا في شكل واسع مزيجًا من التخصصات في تاريخ التكنولوجيا (وهو مجال يحظى باحترام نسبي، وذو علاقات قوية بمجتمعات المتحف)، والمجال (المطور جدًّا أيضًا) لفلسفة العلم وبعض المدارس الخاصة داخل سوسيولوجيا المعرفة، فمنذ أواسط التسعينات على الأقل، تقاسمت الأنثروبولوجيا ودراسات العلم والتكنولوجيا نزوعًا نحو الإمبيريقية في المستويات الاجتماعية والتجريبية، واهتمامًا بالتحليل المقارن وعبر الثقافي، وفهمًا للباحث باعتماد العدسات التي عبرها يحصل إنتاج المعرفة وتبعية لخطابات النخب إلى الذين قد يكونون سكانًا هامشيين، وكما اقترح هيس وآخرون (Hess [et al.], 1998):

> ربما كانت المساهمة الأكثر عمقًا للأنثروبولوجيا بخصوص دراسات العلم والتكنولوجيا كلًّا تحليلًا مبنيًّا على الإثنوغرافيا لوجهات نظر المستعملين، والمرضى، والزبائن والموظفين، وجمهور آخر خارج قلاع الخبرة التقنية. لقد ساعدت الأنثروبولوجيا على تحويل التركيز على الدراسات الاجتماعية للعلم والتكنولوجيا من قضية إشكال إبستيمولوجي وسياسي للبناء الاجتماعي للعلم والتكنولوجيا إلى قضية أكثر أهمية ـوثيقة الصلةـ لإعادة بناء العلم والتكنولوجيا بواسطة مجموعات جديدة داخل العلم، وبواسطة مختلف مستهلكي العلم وجمهور العلم والتكنولوجيا (176).

تتقاسم هذه المجالات أيضًا المنظور المتعلق بكون الصور المادية يمكن أن تضعف أنظمة القيم والعلاقات الاجتماعية الخاصة

أو تحفزها أو ترسخها. إن دراسات العلم والتكنولوجيا تجعل أيضًا (في معظم الأحيان بشكل سياسي واضح) خطوة اعتبار المحورين التصوريين للعصر الحديث (العلم والتكنولوجيا) أكثر المحاور ملاءمة، والتي على البحث النقدي أن يطورها داخل المجتمع المعاصر. وهذا بكل تأكيد يمنح طريقًا يمكننا عبره «تسييس التجربة المبنية للفضاء»، كما سماها غوبتا وفيرغسن، ففي إطار هذه المهمة كل من دراسات العلم والتكنولوجيا والأنثروبولوجيا يواجه توازنًا مخادعًا ملفتًا للنظر بين الفحص النقدي للمؤسسات المهيمنة (مثلًا وكالات وضع الخرائط الخاصة بالدولة) من جهة، ومن جهة أخرى إضافة أصوات المجموعات غير الممثلة (مثلًا مجموعات داخل المناظر المصورة جغرافيًّا) إلى مجموعة المعرفة الإنسانية. ومع ذلك، بالنسبة إلى كل العمل النقدي حول المعرفة الفضائية والتجربة التي أنجزت داخل هذا المجال (Bender 2006; Hirsch and O'Hanlon 1995; Low and Lawrence - Zuaniga 2003; Tilley 1994)، فإن قليلًا من هذا العمل، إن لم يكن عدمًا، كان عليه مع ذلك أن يواجه التقسيم الضمني للعلوم الفضائية من التجربة المشتركة، والتمييز التحليلي للجهاز العلمي الغريب من وساطة المناظر الطبيعية عن طريق تكنولوجيا المستهلك. ومع بروز الجيوميديا مع ذلك، يصبح تفادي مثل هذه المواجهة أمرًا غير ممكن.

هناك مظهران للفضاء والميديا تم وضعهما في الطليعة من خلال عمل أنثروبولوجي حول الثقافة الرقمية المعاصرة، واللذان يجب أخذهما في الاعتبار عند تحليل الجيوميديا. المظهر الأول هو تعبئة

التكنولوجيا الرقمية (mobilization of digital technology)، وتحرير التفاعل على الخط عبر الابتعاد عن الحاسوب باعتباره أداة منزلية أو للعمل أو أداة علمية (Edwards 1996) إلى التوابع التي هي شخصية ومحمولة وراجلة (Ito, Okabe and Matsuda 2005). كانت الهواتف المحمولة التمظهر الأكثر شيوعًا لهذا التحول، فقد شهدت التحليل الأكثر اتساعًا بمصطلحات الفضاء، مع قارئ الموسيقى المحمول، ووحدة التحكم في لعبة الفيديو المحمولة، ووحدات الإبحار الخاصة بالسيارات التي تم فحصها نقديًّا في شكل أقل. هناك من حاول البرهنة على أن هذا التحول الذي يقترح حدسيًّا موضوعية محررة حديثًا ومتصلة، يمكن فقط بسهولة أن يحدث العكس، تقييد المستعملين بأمكنة العمل أو منع القريب فيزيائيًّا لتفضيل البعيد (Bull 2008). في الحد الأقصى غير الطوباوي، فإن الجسم البشري نفسه مدمج باعتباره عجرات (nodes) في شبكة، ممعيرًا لمراقبة دائمة. وقد لاحظ آخرون أن هذه التعبئة قد عجلت بتأثيرات ثانوية مهمة، مثلًا الابتعاد عن المكتب الموجه للعمل إلى ذلك الموجه إلى الخريطة باعتبارها استعارة مهيمنة بالنسبة إلى ترتيب المعلومة. الملاحظة الثانية ذات أهمية خاصة بالنسبة إلى الجيوميديا وهي **فقدان الاستقرار وإعادة التشكيل المستمرة لمؤسسات الميديا المهيمنة** (المؤتمرات الصحافية، والنشر وصناعات الإنتاج السينمائي، وقانون الملكية الفكرية). بالمقارنة مع التراتبية القوية للميديا التجارية للقرن العشرين والمشهد السياسي والاجتماعي المتقلب للمدونين الصحافيين، يبدو أن زبائن اليوتيوب،

ومؤيدي الشبكة والبرمجيات المجانية ذات المصدر المفتوح في غاية التعقيد حقًّا. ويمكن القول إن هذا التوجه دال على الإسناد الموسع للسلطة، أي صورة موزعة أكثر و(في حالة مثالية) تشاركية لإنتاج المعرفة. من دون شك، تخصصات البحث المشار إليها حتى الآن يمكن أن تقدم بعض التبصرات في ذلك الاتجاه في شكل عمل على الميديا الأهلية، ودراسات العلم والتكنولوجيا التشاركية، ومعلوميات الجماعة وعِلْم المُواطِنين (Epstein 1996; Ginsburg, Abu-Lughod and Larkin 2002; Monmonier 2002; Sieber 2004).

هناك مثالان من بحثي يبينان تشعب هاتين الملاحظتين بخصوص الجيوميديا، أولًا أناقش مجال الاستشعار عن بعد للأرض (ERS)، وعلى الخصوص العمل الإثنوغرافي الذي قدته بخصوص تدريب محللي صورة القمر الصناعي في مؤسسة مشهورة في الهند. وباعتبارها موقع مجال، فإن هذه المؤسسة تتموضع في مجموعة خرائطية منظمة في شكل محكم في الهند وهي مشارك مهم في اقتصاد المعلومة النيوليبرالي الهندي. وعلى اعتبار أنها المكتب الخلفي للعالم فإن لتطوير البرمجيات في الهند وخبرتها في معالجة المعطيات (data-processing) سمعة دولية ـ بالموازاة مع خصوصيات تجربة الهند في الخرائطية (Edney 1997) ـ إحداها تضع في الطليعة بعض أهم مظاهر الجيوميديا. سألخص البحث حول الوعي بالمكان، والمصنوعات الواعية بالمكان وصناعة الخدمات المبنية على المكان. وبطرق مختلفة فإن العكس التصوري لأنظمة جمع المعطيات المراقبة من فوق، وتكنولوجيا مراقبة المكان غير

الباهظة اليوم المترابطة بالاتصال عبر الهاتف المحمول قد وجدت طريقها في نظام موسع للأشياء وخدمات الإنترنت. وبتصرفي بهذا الشكل، فإن الموقع وتعيين الموقع (locatability) قد تم منحهما دلالة جديدة داخل الثقافة الرقمية، وإذا كان هذا الأمر لا يدعو إلى السخرية، فإنه أيضًا في انسجام مع الفرضية الضمنية لهذا الكتاب ككلّ: فالثقافة الرقمية في الوقت ذاته مفترضة باعتبارها لامكان ومجانسة، وعندما يتعلق الأمر بالممارسة الفعلية، تظل الثقافة الرقمية مجتمعة في شكل تام، ومتشابكة ماديًّا بالتجربة الفضائية.

الاستشعار عن بعد للأرض في الهند

في عدد خاص **للتكنولوجيا والثقافة** (*Technology and Culture*) تم تخصيصه للاستشعار عن بعد للأرض، يروي بروجيوني (Brugioni 1989) التجربة الشخصية اللافتة للنظر في مقاله عن التأثير والاقتضاءات الاجتماعية لهذه التكنولوجيا:

في سنة 1978، بعد الحرب العالمية الثانية بـ 34 سنة، اضطرم فضولي بخصوص مخيم الموت النازي في أوشفيتز-بيركينو (Auschwitz-Birkenau) من جديد عندما أذيع برنامج تلفزي عن الهولوكوست. بدأت مع زميل بحث، روبير بواتييه (Robert Poitier)، النظر في الملفات الفوتوغرافية الجوية القديمة. كنت أعرف أنه في 1944 كانت مهام الاستطلاع الجوي وقذف القنابل تجري ضدّ مصنع الوقود الاصطناعي والمطّاط التابع لشركة أ. ج. فاربن (I. G. Farben)، على بعد 5 أميال فقط عن مخيمات أوشفيتز - بيركينو.

ولأن الكاميرات الجوية كان يتمّ تشغيلها قبل بلوغ الهدف بدقائق قليلة، وتركها مشتغلة بعد ضرب القنبلة أو طلعة الاستطلاع بدقائق قليلة، فقد وجدنا صورًا جوية مفصلة لمخيم الموت العامِل، وهذا شيء تم تجاهله بالمرة أثناء الحرب وبعدها. وبتحليل الصور، يمكننا أن نرى أربع منشآت واسعة لغرف الغاز، وغرف خلع الملابس، والمحارق التي كانت عملياتها المتواصلة تقتل حوالى 12000 شخص في اليوم. كما تم حرق أجساد أيضًا في حفر واسعة مفتوحة أو دفنها في خنادق. في مهمة واحدة يمكننا أن نكتشف الضحايا يذهبون إلى حتفهم، وفي أخرى صفًّا من السجناء يساقون للقيام بعمل عبودي. لقد وصف خبراء إسرائيليون مختصون في الهولوكوست الصور الجوية من بين «المخابئ الأضخم للمعلومات التي لم يسبق كشفها عن أوشفيتز». الصور هي الآن معروضة في متحف الهولوكوست ياد فاشيم (Yad Vashem) في القدس، ومتحف أوشفيتز ببولونيا، وفي الأرشيف الوطني بواشنطن (81).

بينما تبدو هذه الصدفة المدهشة المتعلقة بهذه الحكاية واضحة على الأرجح، فإن علاقتها بالأنثروبولوجيا الرقمية من المحتمل أن تكون أقل وضوحًا[27]. فلقد تم الاعتراف بالصور الملتقطة عبر الطائرة (وبعد ذلك الأقمار الاصطناعية)، لأن لها قيمة استراتيجية

---

(27) من المهم ملاحظة أن الأنثروبولوجيا مع ذلك ـوعلى الخصوص الأركيولوجياـ لها علاقة طويلة مع الاستشعار عن بعد الخاص بالأرض، بشكل أساسي في تطبيقه على مسح المواقع الأركيولوجية وتخطيطها، والتنقيب عن الآثار.

فعالة قبل نشوب الحرب العالمية الأولى، ولذلك فمن غير المفاجئ أن التكنولوجيا كانت (مثل الإنترنت) قد تم تصورها داخل المركب الصناعي العسكري للدول المهيمنة. إن فائدة مثل هذه الصور في التطبيقات المدنية والتي انطلقت في الستينات (التنبؤ بالطقس، الجرد والتنقيب عن المصادر الطبيعية، تقويم الكوارث) قد تحققت، مفضية إلى تطور تنوع الأقمار الاصطناعية الجديدة، وداعمة البنية التحتية (أساسًا القوى العظمى للحرب الباردة، لكن بعد ذلك عدد كبير ومتنوع من الـدول). ولقد تميزت المحاولة التجريبية الأولى داخـل تسويق الاستشعار عن بعد لـلأرض (ERS) بنظام سبوت الفرنسي (Satellite Pour l'Observation de la terre SPOT) (قمر اصطناعي لمراقبة الأرض)، القمر الاصطناعي الأول المبني على نظام الاستشعار عن بعد للأرض الذي تم تصميمه استجابة لأهـداف تجارية واضحة من البداية. منذ ثلاثة عقود، توسعت الإمكانات التقنية وعدد أنظمة الاستشعار عن بعد التجارية في شكل دراماتيكي. وقد كان لهذا التطور نتيجتان اثنتان عميقتان، الأولى: مجموعة الصور الجوية ـحالما يركز نشاط من الناحية اللوجستية على مناطق جغرافية محدودةـ هي الآن ـروتينيًّاـ مستمرة وشاملة في المجال. يقدم الاستشعار عن بعد للأرض بالفعل، قاعدة معطيات مرئية ضخمة (موسعة بسرعة) للسطح الأرضي، وقد أقر المختصون أنها تفوق قدراتنا للتنقيب في المعطيات (data-mining)، وسياسات معالجة المعطيات، الثانية: برغم أنها كانت مقصورة في السابق على تسهيلات مختصة على نحو عال تديرها الدول والفاعلون التجاريون:

فإن الغالبية العظمى من مستعملي الإنترنت يلجون بسهولة إلى صور القمر الاصطناعي، التي تكون في كثير من الحالات كافية في حينه، وكافية على نحو عال في وضوحها لتحديد البنايات الصغيرة والبناء الحديث إلى حد بعيد. وبالإضافة إلى ذلك، فإن تلك الصور قد أدمجت على نحو متزايد في تجربة المشاة، «على الخط» و«خارج الخط» معًا.

يعد البرنامج الهندي للاستشعار الأرضي عن بعد سمة بارزة في هذا المشهد. لقد لاحظت سابقًا (DeNicola 2007) كيف أن الخطاب الغربي يصف في غالب الأحيان البحث الفضائي والصناعة كإزالة مزدوجة لما سمي بالعالم المتطور، حيث التكنولوجيا العالية والأهداف القومية قد تم تعتيمها بواسطة الحاجات الإنسانية الواضحة، وفقدان البنية التحتية الأساسية. وبالإضافة إلى ذلك، فإن مؤيدي التصنيع الفضائي يزعمون أن ثمة فائدة خاصة للاستشعار عن بعد الخاص بالأرض في تطبيقات اجتماعية، وأن الهند قد راكمت أكثر من خمسة عقود من التجربة في الفضاء، مع أنظمة وإمكانات تنافسها اليوم فقط، إمكانات الولايات المتحدة الأميركية والصين. لم يكن اهتمامي بالبحث الإثنوغرافي في برنامج الهند للاستشعار عن بعد الخاص بالأرض بحثًا عن حل للنقاشات بخصوص التطوّرية والبحث الفضائي، لكن لفهم إقامة المعنى حول وخلال ما لاحظتُ على أنه وسيط مرئي ناشئ. وبشكل واضح، فإن إقامة المعنى المقترنة بمثل هذه المجهودات العلمية الكبيرة لم ترد خارج السياق ما بعد الكولونيالي (Prakash 1999)، ولا خارج الدفاع المنمق

والمادي للاستشعار الأرضي عن بعد في العالم المتطور بواسطة مؤسسات مثل البنك الدولي والأمم المتحدة (Morgan 1990)، لكنني كنت على الأقل مهتمًا بخصوصيات القمر الاصطناعي كسلعة رقمية، كيف كانت متداولة -أو ممنوعة من التداول- في سوق المعطيات الشاملة المتقلبة ذات التنافسية العالية حيث من الصعب دائمًا تمييز الذوات التجارية من أجهزة الدولة، والجيش من التطبيقات المدنية. كنت أريد، كذلك أن أعرف بناء الخبرة والهوية المهنية ضمن محللي صورة القمر الاصطناعي الموجهة في الهند، وعلى الخصوص بالنظر إلى الشيوع السريع للأشكال المرئية التي هي موضوعها.

لجعل هذه الأسئلة ثلاثية، فإن عملي الميداني وبحثي يقومان على ثلاثة خيوط تحليلية ناظمة. أولًا، لقد سجلت الحضور البياني الواضح للأقمار الاصطناعية الهندية الخاصة بالاستشعار عن بعد الأرضي نفسها، في كل شيء من تقارير الجرائد إلى الأدبيات التجارية للصناعة، إلى التأملات غير المنشورة لرئيس الهند:

> يبدو أن لدينا إعجابًا أعمى بأي شيء تم إنجازه خارج حدودنا وثقة قليلة جدًّا بإمكاناتنا... بحوزتي تقويم ألماني مصنوع في شكل رائع وجذاب مع خرائط لأوروبا وأفريقيا مبني على الاستشعار عن بعد. عندما قيل للناس إن القمر الاصطناعي الذي أخذ الصور كان قمرًا صناعيًّا هنديًّا للاستشعار عن بعد، وجدوا ذلك صعب التصديق، كان ينبغي أن يبين لهم سطر المؤلف أسفل الصور (Kalam and Tiwari 2004: 27).

إن تحليلًا دياكرونيًا لبرنامج الفضاء الهندي، وبخاصة الأقمار الاصطناعية الخاصة بالاستشعار الأرضي عن بعد، هو تحليل وضيء، فقد أشادت التغطية الإعلامية السائدة لإطلاق كارتوسات-1 (CARTOSAT-1) الهندي، مثلًا، بالشركة المحلية المسؤولة (Mecon) عن بناء منصة الإطلاق، باعتبارها «معجزة هندسية -شأن محلي في شكل كامل- جعلت الأمة تدخل النادي الخاص للدول التي تتوفر على هذه الخبرة النادرة». تكمن الأهمية الخاصة بالادعاء في سياق أن الهند كانت في السابق تستورد تكنولوجيا التبريد (cryogenic) الحاسمة بالنسبة إلى معززات النقل الثقيلة من الولايات المتحدة الأميركية. وعندما أوقف الأميركيون هذا الاستيراد كجزء من العقوبات الدولية ضد تفجير الاختبار النووي الهندي لسنة 1992، نجحت الهند في تطوير قدرتها التبريدية الخاصة بها. والإطلاق المذهل وانتشار الأقمار الاصطناعية للاستشعار عن بعد الخاصة بالأرض يستحضران ما عنونَه ناي (Nye) بـ«السمو التكنولوجي» و«التجارب المتكررة للرهبة والتعجب، التي كثيرًا ما يشوبها عنصر من الرعب الذي يكون عند الناس الذين يواجهون بمواقع طبيعية خاصة، وبصور هندسية، وبإنجازات تكنولوجية» (Nye 1994: xvi). فمع بعديتها ولامنظوريتها في تجربتنا اليومية، فإن الأقمار الاصطناعية للاستشعار عن بعد الخاصة بالأرض تعمل كمجاز للاستقلال. فإذا كانت تفجيرات الاختبار النووي قد مكنت الدولة الهندية من مادة تبني بها قدرة «تلفظية»، كما اقترح ذلك أبراهام (Abraham 1998)، فإن الأقمار الاصطناعية للاستشعار عن بعد الخاصة بالأرض قد

ساعدت في شكل مماثل في بناء الدولة الهندية باعتبارها قدرة مراقبة (observational) خاصة ذات نطاق عالمي.

يحلل الخيط التحليلي الثاني في هذا العمل الحياة الاجتماعية لصورة الاستشعار عن بعد الأرضي الهندي نفسه، باعتباره عملًا خطابيًّا وسلعة إعلام شامل. ورغم الجينيالوجيا المتقاسمة بين الاستشعار عن بعد الأرضي والخرائطية (ليس للإشارة إلى التطبيق المتواصل للأول على الأخير)، فإن التخطيط والبنية التحتية اللذين يدعمان مجموعة صور القمر الاصطناعي، مختلفتان تمامًا عن تلك التي أُعدت للمسح الأرضي والقياس. فبينما مثل هذه الصور غالبًا ما يمكن أن تستعمل لإنتاج الخرائط، فإنه يتم تقديمها في صورة مختلفة تمامًا. إن الاستشعار الأرضي عن بعد هو في شكل واضح نمط لترئية علمية مجانسة لصورة الغرفة السحابية (cloud chamber images) لفيزياء الطاقة العالية (Galison 1997) أو الصور ما فوق الصوتية التي يستعملها أطباء التوليد (Yoxen 1994). وعلاوة على ذلك، فإن تطبيقاته وتداوله الشائع هي إلى حد كبير أوسع من مثل هذه الأمثلة. وموضوعاته وقواعده البصرية ليست فقط مخالفة للشخص العادي، إنما دائمًا ذات صلة سياسية مباشرة وواضحة (مثلًا Amos 2003)، فصورة الاستشعار الأرضي عن بعد هي أيضًا سلعة ضخمة جدًّا بالمقارنة مع معظم الأشكال المرئية العلمية، مع قاعدة مستهلكين تشمل تنوعًا مذهلًا من الصناعات، فبقدر ما هي تكنولوجيا استراتيجية (مثل تخصيب اليورانيوم، والخوارزميّات الشفرية)، فإن حكومات الدول قد أصبحت مهتمة بضبط ولوج

الأشياء المصنوعة تكنولوجيًّا (مثل الأقمار الاصطناعية) ومعطيات الاستشعار الأرضي عن بعد. وباعتبارها تكنولوجيا للمراقبة (مثل المراقبة بالفيديو، وتحليل الحمض النووي)، فإن الاستشعار الأرضي عن بعد -حتى في بيئته التطبيقية- يدخل مشاكل أخلاقية صعبة كثيرة (Marx 2007) وقانونية اجتماعية (Lynch 2003) نموذجية للمراقبة وللتكنولوجيا الجنائية، وبالفعل شهد الاستشعار الأرضي عن بعد في شكل متزايد استعمالًا قضائيًّا وإثباتيًّا (Markowitz 2002). ورغم الخبرة المعترف بها المطلوبة من أجل تفسير صارم، فإن صورة الاستشعار الأرضي عن بعد تؤدي من الناحية التقنية والمرئية إلى عامية فوتوغرافية يتثاقف الحداثيون معها، وإنها معترف بها كشيء مصنوع بإمكانات جمالية (U. S. Geological Survey 2002). إن التقاطع المكثف للمعاني المرتبطة بالاستشعار الأرضي عن بعد كشكل مرئي يوحي أنه يمكن أن يتجاوز النماذج الدائرية للميديا الأخرى، متحديًا المقاربات التحليلية المألوفة.

أما الخيط الثالث والأخير لهذه الإثنوغرافيا متعددة المواقف، فكان يتعقب محللي صورة القمر الاصطناعي، وعلى الخصوص تنشئتها الاجتماعية (socialization) المبكرة وتربيتها الرسمية، كما تمت ملاحظة ذلك في المعهد الهندي للاستشعار عن بعد (IIRS)، المعهد الأول في الهند وفي آسيا بالنسبة إلى مثل هذا التدريب. لقد قمت بتوثيق الممارسات المرئية والفضائية لهذه المجموعة المفسرة من الخبراء الذين كانوا مسجلين رسميًّا كطلبة في المعهد الهندي للاستشعار عن بعد في مدينة ديهرادون (Dehradun)، فمثل طلبة السنة الأولى

للوصف الإثنوغرافي لغود (Good 1994) الخاص بالمدرسة الطبية، فإن على مفسري صورة القمر الاصطناعي المبتدئين أن يجتازوا تحولًا يتعلق بكيف يرون، وكيف يأخذون الصور التي هي دائمًا مجردة تمامًا أو مضللة بالنسبة إلى الشخص العادي، وكيف يحللونها إلى سمات متصلة، ومن ثم عليهم إسقاطها ذهنيًّا كظلال لمشاهد ثلاثية الأبعاد. وبشكل حتمي تبرز الالتباسات التصنيفية، هل هذه الرقعة الحمراء البراقة منتجة، والغابة صحية، أو أن هذه الشجرة عديمة الجدوى؟ وفي مثل هذه الحالات فإن على المفسر المبتدئ أن يعتمد على مجموعة جزئية وذاتية من المقولات (Robbins 2003)، إحداها موروثة نموذجيًّا عن الدولة. تكمن الفائدة هنا أيضًا في كون مفسري الصورة يعون أنفسهم لا كمشاركين رئيسيين في اقتصاد المعلومة الهندي الجديد فحسب، ولكن باعتبارهم عالقين في شكل حتمي بين المتماثل والرقمي، بين القديم والجديد. ومقارنة بزملائهم في حقول فرعية أخرى لتكنولوجيا الإعلام الذين يشتغلون في الاتصالات السلكية واللاسلكية، في التجارة أو المالية، فإن طلبة الاستشعار عن بعد والجيومعلوميات (geoinformatics) يبدو أنهم يعبرون عن مستوى عال من الحميمية مع العالم المادي، بقدر ما هو كذلك تحديدًا موضوعهم. يوحي هذا بتوتر ممكن بين المادي وغير المادي (وأكثر توسعًا بين مفاهيم مختلفة للفضاء) الذي استمر طوال هذا الفرع من البحث.

لقد كان الاستشعار عن بعد، من الناحية المقارنة، هدفًا سهلًا للنقد على جبهات متعددة. فالعلاقة المكونة في شكل متبادل بين المعرفة الجغرافية (وأدوات إنجازها) من جهة، والمفاهيم الثقافية

للمجتمع والبيئة من جهة أخرى، قد تم التنظير لها في شكل جيد (Aitken and Michel 1995; Harvey and Chrisman 1998; Macnaghten and Urry 1998; Pickles 1995; Sheppard 1995). لقد لاحظ الجغرافيون كما هو الحال مع كل تكنولوجيا خرائطية، أن التكنولوجيا الجغرافية تقدم تنوعًا في القضايا الشائكة، وخاصة لأولئك الذين يهتمون بدعم البحث العلمي الأكثر شمولية وأكثر من مجرد سياسة اجتماعية، من دون السماح في الوقت ذاته بالمراقبة أو الاستغلال البيئي (Monmonier 2002; Sieber 2007). لقد استمتع الاستشعار الأرضي عن بعد بنمو حقيقي في التطبيق المدني، والآن بتداول في الخطاب الشعبي، لكن تم نقده كأداة يمكن أن تزيح أشكال المعرفة المنخرطة إنسانيًّا (Parks 2005) أو تجعل الظاهرة التاريخية تتداخل في تعبير «حاضريّ» مشوه (Litfin 2001)، فمثلًا قرون من إزالة الغابات والتطوير المفرط في أوروبا وأميركا الشمالية التي وردت قبل مجيء التصوير الجوي لم يكن ممكنًا توثيقها بالشمولية أو مستوى التفاصيل كما عرف ذلك النشاط الحالي في العالم النامي، فبينما قدرة الدولة المعززة هي بلا شك لتخطيط الحدود والمحافظة على الموارد ودعم المحاصيل الزراعية وتخفيف آثار الكوارث الطبيعية والاصطناعية، باعتبار ذلك موضوعًا استطراديًّا، فإن الاستشعار الأرضي عن بعد ينبني أساسًا على عدد من الافتراضات الإشكالية «المتجذرة في باراديغم العقلانية والمراقبة» (Litfin 1997: 26). سأعود إلى هذا النقد في نهاية هذا الفصل بعد أن أتحول أولًا إلى حالة مختلفة تمامًا للجيوميديا.



صورة **1.4**. طلبة بالمعهد الهندي للاستشعار عن بعد
يفحصون صورة قمر اصطناعي في تمرين التحقق على أرض الواقع.
صورة لين دي نيكولا 2005 ©.

عندما تعرف الأشياء أين توجد الآن (وتذكّر أين كانت من قبلُ)

في سنة 2007 خرج سائقو سيارات الأجرة بمدينة نيويورك في إضراب ليومين عندما ألزمت إدارة المدينة كل سيارات الأجرة

بضرورة تثبيت نظام الموقعة العالمي[28] (GPS). وكان على أجهزة إيجاد المواقع هذه، لأجل جعل الطريق واضحة للمسافرين، أن تُرفق بأجهزة معالجة معلومات وعرضها تابعة لبطاقة ائتمان. كان المسؤولون يرون في هذا آلية للانكباب على تدبير النقل ووظائف حماية المستهلك، بينما شعر السائقون بأن هذه الإجراءات مساوية لنظام مراقبة جديد غير ضروري، وحجتهم الأولى ـ المتمثلة في كون مراقبة موقعهم تشكل انتهاكًا لسريتهم ـ وجدت صدى في الصحافة السائدة آنذاك، لكن عندما رفع اتحاد سائقي سيارات الأجرة بنيويورك دعوى قضائية في محكمة مقاطعة منهاتن، فإنهم غيّروا سياستهم. لقد شكلت مسارات الطرق المسجَّلة التي يسلكها سائقو سيارات الأجرة أنماطهم السلوكية ومعرفتهم المتخصصة، كما جادلوا، وكذلك كانت مصدرًا ضمن مصادر ملكيتهم، حيث كانوا منتجيه وأصحابه الشرعيين في الوقت ذاته. إن التحول ـ من إطار الخصوصية والمراقبة الفرديتين بصفتهما أداة للقسر، إلى إطار آثار المعلومة بصفتها ملكيةً والمراقبة باعتبارها تمكينًا ـ يعد تحولًا دالًّا على تطور آخر أيضًا، في نطاق الظاهرة المحال عليها بالجيوميديا.

إن لاقطات الإبحار عبر الأقمار الاصطناعية (satellite navigation) المتاحة تجاريًّا، من النوع المثبت في شكل شائع في العربات، هي أكثر أجهزة إدراك المكان شيوعًا، أما الأكثر انتشارًا

(28) متعقبات نظام الموقعة العالمي ترتكز على مستقبل نظام الموقعة العالمي (الذي يزود بالموقع وبمعطيات السرعة) وبمسجل يخزن معطيات الموقع في فواصل منتظمة.

بكثير، فهي تكنولوجيا العثور على المكان (location-finding) (التي لا تعتمد على الأقمار الاصطناعية إطلاقًا)، وهي تكنولوجيا مدمجة اليوم في الهواتف المحمولة. كان الاهتمام بكشف الموقع الشخصي الذي تقدمه الهواتف المحمولة ضئيلًا قبل إدماجه فيها. عندما أصبحت أولى الهواتف المحمولة (الخلوية) متوفرة للمستهلك المتوسط في الولايات المتحدة الأميركية، غرقت أنظمة تدبير الطوارئ الأميركية 911 بالمكالمات من الناس المرتبكين الذين يواجهون صعوبة في تحديد مكان وجودهم (مثل هذه الأنظمة قد تمت هندستها وفقًا لمعيار الهواتف الثابتة). وما دامت الاتصالات الخلوية تتطلب من الناحية التقنية أن تكون الوحدات الفردية قادرة على تحديد المكان عبر «خلوي» كيفما كان، فقد ألزمت الحكومة الفيدرالية كل الهواتف المحمولة الجديدة بأن تقدم آليًّا هذه المعلومة عن المكان للتدخل الطارئ، ولم يمر وقت طويل حتى تحققت المنفعة العامة (والإمكان التجاري)، وبات تقديم المعلومة المكانية للمستعمل متوفرًا. لقد شهدت صناعة الخدمات المبنية على الموقع نموًّا انفجاريًّا في العقدين الأخيرين، وأصبح الوعي بالموقع قدرة غير متوقعة للهواتف الذكية، مثل «آي فون» لـ«آبل»، وبالنظر إلى أن مثل هذه الأجهزة المحمولة قد عوضت سريعًا الحواسيب المكتبية، كما هو الحال في الوُجَيْهة (interface) المهيمنة مع الإنترنت، فإن الوعي بالموقع يمكن القول إنه يعد مظهرًا غير مدروس للثقافة الرقمية.

إن صناعة الخدمات المبنية على الموقع قد انبثقت في شكل واسع من فكرة كون الخدمات التجارية يمكن أن تستهدف

المستهلكين عندما تكون قريبة منهم ماديًا (مثلًا، يتم إرسال الإشهار الخاص بمطعم محلي إلى هواتف أولئك الذين يمرون بالجوار)، لكن المفهوم قد توسع إلى ما وراء مثل هذه التطبيقات المباشرة. تأمل مثلًا البروز الحالي لتسجيل الدخول في مواقع التواصل الاجتماعي، ففورسكوير مثلًا، شبكة اجتماعية بنيت بالكامل حول الأمكنة المادية. يقوم الأعضاء بتسجيل بسيط للدخول عبر هواتفهم حين وصولهم إلى مواقع خاصة (منزل، عمل، سوق للتبضع، أو حانة محلية). ويتواصل أعضاء آخرون لشبكة فورسكوير برسالة تشير إلى أمكنة وجودهم الجديدة، ربما مستعجلين موعدًا مرتجلًا. وتتم مكافأة الأعضاء أيضًا لتسجيل الدخول من خلال مراكمة نقاط مقترنة بكل موقع، وإحراز نقاط كافية، ثم ربح علامات مميزة معروضة على نحو ظاهر على طول بروفايل الأعضاء. وأولئك الذين لديهم تسجيل دخول أكثر في مدة زمنية ما يمكن أن يرمز لهم بـ«عمدة» الموقع المعني بالأمر، مع كثير من أشكال لعبة سكافنجر هانتس (Scavenger hunts) وتنوعات يستضيفها فورسكوير باستمرار. لقد تم استعمال وظائف مماثلة منذ ذلك الحين في خدمة لاتيتيود (Latitude) لـ«غوغل» وأمكنة «فايسبوك». ومن المثير للاهتمام أن المخاطر الخاصة بنشر الموقع الفيزيائي لأحد ما في شكل مستمر قد تم توضيحها على نحو مذهل بواسطة مواقع من قبيل (ICanStalkU.com) و(PleaseRobMe.com). إن الإدراك الأنثروبولوجي الحاسم في هذه الأمثلة، بعيدًا عن تآكل الفضاء أو تبعية الموقع المادي باعتبارها غير متصلة بشبكاتها

الاجتماعية، هو أن الأمكنة أعيد تملكها كعجرات (nodes) ثابتة أو كطبقة داخل تلك الشبكات (DeNicola 2006a, 2006b).



صورة 2.4. لاقط ذو جودة ودقة عاليتين لنظام الموقعة العالمي (GPS).
صورة ديفيد مونيو (David Monniaux)،
متاحة تحت: Creative Commons «Share-Alike» 3.0.

من المهم تسجيل كيف أن هـذه التطورات تفقد قوتها على المستوى الأكبر، والأصغر أيضًا. إن مصطلح نظام الموضعة الشامل

يعد مرادفًا للإبحار المبني على القمر الاصطناعي (satellite-based navigation)، لكن نظام الموضعة الشامل -المراقب من طرف وزارة الدفاع الأميركي- هو في الواقع واحد من بين الأعداد المتزايدة لمثل هذه الأنظمة. وبالرغم من أنه لا يزال يحتاج إلى إتمام وضعه المرتقب، فإن نظام غلوناس (Glonass) الروسي قد بدأ في الانتشار بداية الثمانينيات، وقد كان يشتغل جزئيًّا منذ 1993. وقد كان نظام الملاحة في كل الأحـوال الجوية الشامل والمستقل عن الجيش الأميركي ذا فائدة واضحة إبان سنوات أفول الحرب الباردة. وغاليليو (Galileo) من جهة أخرى -بديل لنظام الموضعة الشامل المراقب مدنيًّا- كان قيد التطوير من طرف الاتحاد الأوروبي منذ 1999. إنه يعد بمستويات متعددة من الخدمة، بما فيها خدمة «النظام الحرج» القوي بالنسبة إلى التطبيقات المختصة. في 2003 بدأت الصين تتراجع عن مشاركتها في برنامج غاليليو، وانتقلت بدلًا من ذلك لتصميم نظامها الخاص المسمّى بي دو (BeiDou) أو بيغ ديبر (Big Dipper). تمت برمجته لكي يكون جاهزًا للعمل في 2015، وقد اختير ليخدم لا الصين فحسب، بل سوق الاتصالات للمجموعة الآسيوية المترامية الأطراف عامة. كانت الهند هي البلد الأخير الذي وافق معلنًا أن النظام الهندي للإبحار الجهوي بالساتل قد برمج للقيام بعملية خلال سنة 2014.

وفي الوقت الذي انتقلت إمكانات الأقمار الاصطناعية ذات الاستشعار عن بعد في مراقبة الأرض إلى أبعد من أدوارهـا في جمع المعلومات الاستخباراتية والإدارة الحكومية لتصبح أدوات لمقاولة تجارية، يبدو أن إمكانات النظام الفضائي التي وفرتها الأقمار

الاصطناعية الملاحية ما زالت تُعْتَبَر بقوة وظائف حصرية للدولة. وبالإضافة إلى ذلك، نرى في تحديد الأولويات هذا أن موضع الأشياء والأشخاص والموضعية (locatability) قد تم تغييرها، إذ اتخذت منحى متصاعدًا في ألفية هذا العصر بطريقة مماثلة لتلك التي كانت لـ«الانتباه» في القرن التاسع عشر (Crary 1999). وبحسب إعادة تشكيل العمل بواسطة التصنيع وبروز علم النفس السلوكي، أصبح الاهتمام القدرة الرئيسية «للعاقل» أو الموضوع السليم العقل. لقد أصبحت الموضعية اللحظية اليوم القدرة الرئيسية للموضوع «الآمن».

من الأساسي في هذا السياق الاعتراف لا بالتحول من المكاتب إلى المحمولات فحسب، بل بالتحول العميق في شكل مطرد من الحاسوب



صورة 4. 3. مجموعة مصفوفة أجهزة الوعي بالمكان.
صورة مايك روش (Mike Roach)،
متاحة تحت: Creative Commons «Attribution Share-Alike» 2.0 Generic.

كأداة مكرسة إلى الحوسبة كقدرة معممة (DeNicola 2010). لم يعد الوعي بالموقع مقتصرًا على اللاقطات المحمولة المخصصة ولا حتى على القدرة المدمجة في أجهزة الاتصال اللاسلكية.

إنها وظيفة تظهر في مجموعة متنامية من الأشياء المبتذلة التي لا يتم إدراكها نموذجيًّا باعتبارها تكنولوجيا المعلومات. يمكننا أن نجد مثلًا عددًا من مواقع التواصل الاجتماعي لأصحاب الدراجات الهوائية أو العدائين قد بنيت حول تبادل المسارات والخرائط التي يولدها المستعمل. وقد يتم جمع معطيات هذه المسارات باستعمال الهاتف الذكي، لكن في غالب الأحيان يتم اكتسابها بسلاسة باستعمال مدربين رياضيين (أحذية التنس) مدمجة بلاقط نظام الموضعة الشامل. أنماط كثيرة مثل هذا الحذاء المنشط رقميًّا كانت متاحة لسنوات عديدة، وهي ما تم تسويقه أول الأمر في الولايات المتحدة الأميركية كوسيلة لمراقبة الأطفال أو الأقرباء المسنين.

يعد سبايم (Spime) تعبيرًا مولدًا (neologism) تمت صياغته من طرف مؤلف الخيال العلمي ومُنظر التصميم بروس ستيرلينغ (Bruce Sterling) في كتابه المقتضب **تشكيل الأشياء** (*Shaping Things*, 2005). يمكننا أن نفكر في المصطلح كنائب مجرد أقرب إلى مصطلح التطبيقة التفاعلية(*) (widget)، فبينما تعد هذه التطبيقة شيئًا يمكن

(*) تعد التطبيقة التفاعلية (widget) من مميزات الهواتف الذكية، والحواسيب من الجيل الثالث، وهي تتيح عرض معلومات مختلفة (التقويم، والطقس) أو الوصول إلى الخدمات (الأخبار، وصلات، مواعيد الرحلات، وسعر صرف العملات)... إلخ.

إنتاجه بمقدار كبير، فإن سبايم هو أي شيء يكون تاريخه والتفاصيل السياقية لإنتاجه واستهلاكه وتبادله قد تم إدماجها في الشيء ذاته حتى يصير واضحًا للمستعمل. وكما كان يتمنى ذلك مناصروه، فإن سبايم يمثل ثورة في العلاقة بين الإنسان والأشياء والبيئة المبنية، فمع مزج تكنولوجيات أخرى يشترط ستيرلينغ أن إدراك الموقع الكلي الوجود سيكون مفتاحًا في تطور السبايمات، ويقترح بتفاؤل «إنترنت للأشياء» (Internet of Things) التي يمكن أن تسمح في شكل كبير باستهلاك أخلاقي وبهندسة مستدامة. وما إن تُدرَج في تواريخها المادية الخاصة بها وكذا تبعيتها، فإن الأشياء نفسها ستصلح كروابط في شبكات الأفراد والجماعات التي أنتجتها واستهلكتها. إنها تصبح منشطة إلى حد ما وتمنح قوة، متفاعلة مع الإنسان وبعضها مع بعض بواسطة شبكة واقعية. يمكننا أن نذهب بعيدًا في وصف «تكاثر السبايمات» كانبثاق لـ«فايسبوك الأشياء»: فإذا كان جزء من تأثير الـ«فايسبوك» هو عرض الأنشطة المختلفة المتضمنة العلاقات الاجتماعية (Miller 2011)، فإن ملء العالم بالسبايمات (وفقًا للمؤيدين) سيقوم بالشيء ذاته بالنسبة إلى العلاقات «شيء- إنسان»، مما يجعلها منظورة للأفراد والجماعات التي يتشابك معها ذلك الشيء[29]. فمن منظور الأنثروبولوجيا الرقمية، يمثل السبايم مركبًا من

---

(29) سأكون مهملًا إذا لم أذكر (Tales of Things) (http://talesofthings.com)، وهو مشروع لمركز التحليل الفضائي المتقدم بجامعة لندن. يرى الموقع:

ألن يكون من الجيد ربط أي موضوع مباشرة بـ«ذاكرة الفيديو» أو أداة في نص يصف تاريخه أو خلفيته؟ حكايات الأشياء تسمح فقط بهذا بكيفية سريعة =

الرغبات والقلق المفيدة في تحليل الثقافة الرقمية المعاصرة. إنها نقطة التلاشي التصورية أن يتم تنظيم التنوع المتنامي للموضوعات المادية وتكنولوجيا المعلومات. فمع العمل النظري حول الفضاء والتجربة والثقافة المادية، يزود السبايم بإطار يمكنه أن يقرن كلًّا من العمل السابق والبحث المقترح معًا عبر عدد من المجتمعات الواضحة تمامًا والمختلفة. فهؤلاء هم فاعلون تكون الأشياء المادية، وحتى الأجساد البشرية بالنسبة إليهم كذلك، قابلة للمزج، ومتجاورة وقابلة للتضام مع أشكال الجيوميديا الآنفة الذكر.

أنثروبولوجيا الجيوميديا

عند تقديمهما كتابهما المهم **أنثروبولوجيا المكان والفضاء** (*Anthropology of Place and Space*)، يستجيب لاو ولاورنس - زوانيغا (Low and Lawrence-Zuaniga 2003) لانشغالات غوبتا وفيرغسن حول المنعطف الفضائي:

> إن التغيير الأكثر دلالة للأنثروبولوجيا قد تم إيجاده لا في العناية المتزايدة التي يوليها الباحثون للمظاهر المادية والفضائية للثقافة، بل في الإقرار بأن **الفضاء يعد مكونا أساسيًّا في النظرية**

= وسهلة لربط أي ميديا بأي موضوع عبر بطاقات صغيرة يمكن طبعها تُعرَف بشفرات جواب سريع (QR codes). ماذا عن وسم بناية، ساعتك العتيقة، أو ربما ذلك الشئ الذي أنت بصدد وضعه على «إي باي» (eBay)؟

تقدم تكنولوجيا من قبيل شفرات جواب سريع، مظهرًا مختلفًا للسبايم ـتحديدًا فريدًاـ منه لتكنولوجيا الموقع، مثل نظام الموقعة العالمي (GPS).

السوسيوثقافية، ما يعني أن الأنثروبولوجيين يعيدون التفكير والتصور في فهمهم الثقافة بطرق فضائية (التأكيد من قِبَلِنَا).

إن أحد مقاصد تقديم العمل أعلاه وصياغته كجيوميديا هو أن الباحثين النقاد للثقافة الرقمية سيحسنون صنعًا حين يحذون حذوه، فإذا قبلنا في الواقع أن «الفضاء هو مكون أساسي في النظرية السوسيوثقافية»، فإن مَفْهَمَةَ (conceptualization) الجيوميديا توسع هذا المدرك في المجال الرقمي. إن المظاهر الفضائية للثقافة الرقمية يجب أن تُعَد مكونًا أساسيًّا للنظريات السوسيوثقافية الخاصة بالرقمي. وهكذا (لإعادة صياغة [ما قاله] لوفيفر Lefebvre)، كان الفضاء قد تم إنتاجه عبر العلاقات الاجتماعية (Lefebvre 1991)، فإننا لا نفلت من القيود الفضائية عبر الجيوميديا أبدًا قدر انفلاتنا من قيود اللغة عبر تكنولوجيا التواصل. إن الإقرار بالدلالة المستمرة للفضاء هو أمر، أما تحليلها فهو أمر ثان تمامًا. إن المادي والافتراضي يصبحان متمازجين مع وجود تفاصيل دقيقة أكثر من أي وقت مضى، فعلى الأنثروبولوجي مثلًا أن يتعامل مع حدود التصورات الاعتيادية الخاصة بالميديا والوساطة. والملاحظتان الرئيستان اللتان تمت مناقشتهما سابقًا (تعبئة التكنولوجيا الرقمية وإعادة تشكيل المؤسسات المهيمنة) تصلان معًا إلى تمجيد الجيوميديا. لم يعد يكفي الحديث عن أن المناظر الطبيعية قد تم توسيطها، فما علينا الاعتراف به هو تلك الأمثلة التي أصبحت فيها الميديا «منظرًا طبيعيًّا»، منتظمة في معنى وفقًا لبعض الحساسيات الفضائية التقليدية. وما كان ذات يوم بلا ريب قرائية علمية مقصورة على فئة معينة،

أصبح اليوم مُدركاً باعتباره سلاسة رقمية روتينية وتكنولوجيا المستهلك اليومية وصورة بصرية عامية، بالدمج التكنولوجي الغريب والمعلومات الاستراتيجية. فكيف تمكننا معالجة مثل هذه التغييرات العميقة؟

إن الخطوة المباشرة في الاتجاه الصحيح يجب أن تكون توسيع إثنوغرافيا استعمال الجيوميديا اليومي والتغييرات المرتبطة بإحساسنا بالمكان، وعلى الخصوص التكنولوجيات الراسخة، من قبيل أنظمة ساتناف (Satnav) وغوغل إرث (Google Earth). ونحتاج أيضًا إلى تطوير دليل للتقنيات المنهجية لرصد الجيوميديا وتحليلها من حيث هي نوع للثقافة الرقمية. كان جهاز قياس الزوايا أو الخرائط الفيزيائية، والصور الجوية موضوعًا للتحليل كثقافة مادية وبصرية، لكن معادلة مثل هذه الموضوعات بالظاهرة السوسيوتقنية للوعي بالموقع تشبه محاولة فهم التجربة الإنسانية الذاتية للرؤية فحسب عبر دراسة آلات التصوير والصور الفوتوغرافية. إن المسارات غير المادية وتدفقات الموقع المحينة باستمرار للجيوميديا تبرز للعيان في شكل مختلف تمامًا عن الأشكال النصية والبصرية، وإن المعالجة الشمولية تتطلب مقاربة إدراكية معدلة.

وأخيرًا، يجدر أن ننظر مرة أخرى في التوجيهات الفضائية لغوبتا وفيرغسن:

> بدلًا من إنهاء مفهوم نزع الإقليمية (deterritorialization) وسحق فضاء الحداثة البالغة، نحتاج إلى تنظير كيف أصبح

الفضاء إعادة الإقليمية (reterritorialized) في العالم المعاصر. ونحتاج من الناحية الاجتماعية إلى اعتبار كون «المسافة» بين الغني في بومباي (Bombay) والغني في لندن (London) يمكن أن تكون أقصر من تلك التي بين الطبقات المختلفة في المدينة «نفسها». فالموقع المادي والمنطقة الفيزيائية، أي الشبكة الوحيدة لفترة طويلة حيث يمكن الاختلاف الثقافي أن يتناسب، يحتاجان إلى أن تُستبدَل بهما شبكات متعددة تسمح لنا برؤية هذا القرن وهذا التجاوز ـتمثيل المنطقة في شكل عامـ يتفاوتان في شكل مهم بمثل هذه العوامل، مثل الطبقة، والنوع والعرق والجنسانية، والمتاحة في شكل تفاضلي لأولئك الموجودين في مواقع مختلفة في مجال السلطة (Gupta and Ferguson 1992: 20).

فمع تحديد المكان والهوية، تم تعيين **المقاومة** (resistance) من طرف غوبتا وفيرغسن على أنها موضوع من الموضوعات الكبرى الناشئة عن استكشافاتهما المجمعة (Gupta and Ferguson, 1997 : 17). تأخذ المقاومة، باعتبارها موضوعًا، صورًا عدة في سياق الجيوميديا. فـ«القرصنة النضالية الفضائية» (spatial hacktivism) مثلًا، تضمنت إنتاج ما يسمى بمضاد الخرائط (counter-maps)، وتنسيق أنشطة الاحتجاج، ومصنفة المصادر المحلية وفضح المواد المسمومة ذات النطاق الواسع أو استخراج المواد غير القانونية من طرف الدولة أو الذوات التجارية. وفي سياق مختلف، فإن مقاومة رقمنة الفضاء أمر قابل للملاحظة في تنوع الظواهر، من محاصرة عربات نقل صور الشارع لغوغل (Google's Streetview vehicles)

إلى مجموعات حراس مراقبة موقع المستهلك، إلى الأسواق الجديدة لأدوات حجب الهاتف المحمول، ومعطلات الهاتف المحمول ونطاقات الهاتف المجاني أو الواي فاي المجاني (WiFi-free). قد يكون من الممكن مقارنة هذه التطورات مثلًا، بفحص «رافضي التكنولوجيا» (مثلًا Weaver, Zorn and Richardson 2010). وللإبقاء على حساسية أسئلة السلطة، واستمرار تقليدها في تضمنها أصوات المقاومة وصورها، فإن على العمل الإثنوغرافي أن يواصل تقديم رؤى حاسمة في الجيوميديا في كل تمظهراتها.

المراجع

Abraham, Itty. 1998. *The Making of the Indian Atomic Bomb: Science, Secrecy and the Postcolonial State.* New York: Zed Books.

Aitken, Stuart C., and Suzanne M. Michel. 1995. Who Contrives the «Real» in GIS? Geographic Information, Planning and Critical Theory. *Cartography and Geographic Information Systems* 22(1): 17-29.

Amos, John. 2003. *Environmental Aspects of Modern Onshore Oil and Gas Development.* Testimony to the Committee on Resources of the United States House of Representatives, Subcommittee on Energy and Mineral Resources (17 September session).

Barnes, Trevor J., and James S. Duncan, eds. 1992. *Writing Worlds: Discourse, Text, and Metaphor in the Representation of Landscape.* New York: Routledge.

Bender, Barbara. 2006. Place and Landscape. In *Handbook of Material Culture,* eds. Christopher Y. Tilley, Webb Keane, Susanne Küchler, Mike Rowlands and Patricia Spyer, 303-324. London: Sage.

Brugioni, Dino A. 1989. Impact and Social Implications. *Technology in Society* 11: 77-87.

Bull, M. 2008. *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience.* London: Routledge.

Carey, James W. 1989. *Communication as Culture: Essays on Media and Society.* Boston: Unwin Hyman.

Castells, Manuel. 1996. *The Rise of the Network Society.* Vol. 1. Cambridge, MA: Blackwell.

Crary, Jonathan. 1999. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture.* Cambridge, MA: MIT Press.

Curry, Michael. 1998. *Digital Places?: Living with Geographic Information Technologies.* London: Routledge.

DeNicola, Lane A. 2006a. GPS. In *Encyclopedia of Privacy,* ed. William G. Staples, 256-259. Westport, CT: Greenwood Press.

DeNicola, Lane A. 2006b. The Bundling of Geospatial Information with Everyday Experience. In *Surveillance and Security: Technological Politics and Power in Everyday Life,* 243-264. New York: Routledge.

DeNicola, Lane A. 2007. *Techniques of the Environmental Observer: India's Earth Remote Sensing Program in the Age of Global Information.* PhD diss., Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, New York.

DeNicola, Lane A. 2010. The Digital as Para-world: Design, Anthropology and Information Technologies. In *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century,* ed. Alison J. Clarke, 196-205, Wien, NY: Springer Vienna Architecture.

Edney, Matthew H. 1997. *Mapping an Empire: The Geographical Construction of British India, 1765-1843.* Chicago: University of Chicago Press.

Edwards, Paul N. 1996. *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America.* Cambridge, MA: MIT Press.

Epstein, Steven. 1996. *Impure Science: AIDS, Activism, and the Politics of Knowledge.* Vol. 7. Berkeley: University of California Press.

Forsythe, Diana E. 1994. STS (Re)constructs Anthropology: A Reply to Fleck. *Social Studies of Science* 24(1): 113-123.

Galison, Peter L. 1997. *Image and Logic: A Material Culture of Microphysics.* Chicago: University of Chicago Press.

Ginsburg, Faye D., Lila Abu-Lughod and Brian Larkin, eds. 2002. *Media Worlds: Anthropology on New Terrain.* Berkeley: University of California Press.

Good, Byron. 1994. *Medicine, Rationality, and Experience: An Anthropological Perspective.* Cambridge: Cambridge University Press.

Gregory, Derek. 1994. *Geographical Imaginations.* Cambridge, MA: Blackwell.

Gupta, Akhil, and James Ferguson. 1992. Beyond «Culture»: Space, Identity, and the Politics of Difference. *Cultural Anthropology* 7(1): 6-23.

Gupta, Akhil, and James Ferguson. 1997. *Culture, Power, Place: Explorations in Critical Anthropology.* Durham, NC: Duke University Press.

Harris, Chad. 2003. *Satellite Imagery and the Discourses of Transparency.* PhD diss., University of California San Diego.

Harvey, Francis, and N. Chrisman. 1998. Boundary Objects and the Social Construction of GIS Technology. *Environment and Planning A* 30(9): 1683-1694.

Hess, David J. 1997. *Science Studies: An Advanced Introduction.* New York: New York University Press.

Hess, David, Gary Downey, Lucy Suchman, David Hakken and Leigh Star. 1998. Obituary: Diana E. Forsythe (11 November 1947-14 August 1997). *Social Studies of Science* 28(1): 175-182.

Hirsch, Eric, and Michael O'Hanlon. 1995. *The Anthropology of Landscape: Perspectives on Place and Space.* Oxford: Oxford University Press.

Ito, Mizuko, Daisuke Okabe and Misa Matsuda, eds. 2005. *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life.* Cambridge, MA: MIT Press.

Kalam, A.P.J. Abdul, and Arun Tiwari. 2004. *Wings of Fire: An Autobiography.* Hyderabad: Universities Press (India).

Latour, Bruno. 1993. *We Have Never Been Modern.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lefebvre, Henri. 1991. *The Production of Space.* Oxford: Blackwell.

Litfin, Karen. 1997. The Gendered Eye in the Sky: A Feminist Perspective on Earth Observation Satellites. *Frontiers: A Journal of Women's Studies* 18(2): 26-37.

Litfin, Karen. 2001. The Globalization of Transparency: The Use of Commercial Satellite Imagery by Nongovernmental Organizations. In *Commercial Observation Satellites: At the Leading Edge of Global Transparency,* eds. John C. Baker, Kevin M. O'Connell and Ray A. Williamson, 463-484. Santa Monica, CA: RAND and the American Society of Photogrammetry and Remote Sensing.

Low, Setha M., and Denise Lawrence-Zuaniga. 2003. *The Anthropology of Space and Place: Locating Culture.* Blackwell Readers in Anthropology. Malden, MA: Blackwell Publishing Professional.

Lynch, Michael. 2003. God's Signature: DNA Profiling, the New Gold Standard in Forensic Science. *Endeavor* 27(2) (June): 93-97.

Macnaghten, Phil, and John Urry. 1998. *Contested Natures.* Thousand Oaks, CA: Sage.

Markowitz, Kenneth J. 2002. Legal Challenges and Market Rewards to the Use and Acceptance of Remote Sensing and Digital Information as Evidence. *Duke Environmental Law and Policy Forum* (Spring): 219-264.

Marx, Gary T. 2007. Surveillance. In *Encyclopedia of Privacy,* ed. William G. Staples, 534-544. Westport, CT: Greenwood Press.

Miller, Daniel. 2011. *Tales from Facebook.* Cambridge, UK: Polity Press.

Monmonier, Mark S. 2002. *Spying with Maps: Surveillance Technologies and the Future of Privacy.* Chicago: University of Chicago Press.

Monmonier, Mark, and H. J. de Blij. 1996. *How to Lie with Maps.* 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press.

Morgan, Glenn. 1990. Remote Sensing Activities in the World Bank: A Review of Experiences and Current Technical Capabilities. In *Satellite Remote Sensing for Agricultural Projects,* ed. J. P. Gastellu-Etchegorry, 1-10. Washington, DC: World Bank.

Nye, David E. 1994. *American Technological Sublime.* Cambridge, MA: MIT Press.

Parks, Lisa. 2005. *Cultures in Orbit: Satellites and the Televisual.* Durham, NC: Duke University Press.

Pfaffenberger, Bryan. 1992. Social Anthropology of Technology. *Annual Review of Anthropology* 21: 491-516.

Pickles, John, ed. 1995. *Ground Truth: The Social Implications of Geographic Information Systems.* New York: Guilford Press.

Pickles, John. 2004. *A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping, and the Geo-Coded World.* London: Routledge.

Porteous, J. Douglas. 1986. Intimate Sensing. *Area* 18: 250-251.

Prakash, Gyan. 1999. *Another Reason: Science and the Imagination of Modern India.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Robbins, Paul. 2003. Beyond Ground Truth: GIS and the Environmental Knowledge of Herders, Professional Foresters, and Other Traditional Communities. *Human Ecology* 31(2): 233-253.

Sheppard, Eric. 1995. GIS and Society: Towards a Research Agenda. *Cartography and Geographic Information Systems* 22(1): 5-16.

Sieber, Renée E. 2004. Rewiring for a GIS/2. *Cartographica* 39(1): 25-39.

Sieber, Renée E. 2007. Spatial Data Access by the Grassroots. *Cartography and Geographic Information Science* 34(1): 47-62.

Soja, Edward W. 1989. *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory.* New York: Verso.

Sterling, Bruce. 2005. *Shaping Things.* Cambridge, MA: MIT Press.

Tilley, Christopher. 1994. *A Phenomenology of Landscape: Places, Paths, and Monuments.* Oxford: Berg.

U.S. Geological Survey. 2002. Earth as Art. *Earth Resources Observation and Science Center.* http://eros.usgs.gov/imagegallery/.

Weaver, C. Kay, Ted Zorn and Margaret Richardson. 2010. Goods Not Wanted. *Information, Communication and Society* 13(5) (August): 696-721.

Yoxen, Edward. 1994. Seeing with Sound: A Study of the Development of Medical Images. In *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology,* eds. Wiebe E. Bijker,Thoma Parke Hughes and T.J. Pinch, 281-303. Cambridge, MA: MIT Press.

الجـزء الثالث

التنشئة الاجتماعية للأنثروبولوجيا الرقمية

5

الإعاقة في العصر الرقمي

فاي غينسبورغ

عندما أرقن شيئًا في لغتك فحسب، تشير إلى أنني أتواصل. أشم الأشياء، أنصت للأشياء، أتذوق الأشياء، أنظر إلى الأشياء، لا يكفي أن تنظر وتنصت وتتذوق وتشم وتشعر، بل علي أن أقوم بكل هذا للأشياء اللائقة، مثل النظر إلى الكتاب، والفشل في القيام بأشياء غير لائقة أو -أيضًا- يشك الناس في أنني كائن يفكر، وما دام تعريفهم للفكر يعرِّف تحديدهم الشخصية في شكل سخيف جدًّا، فإنهم يشكون في أنني شخص حقيقي أيضًا. أود أن أعرف بكل صراحة كيف أن كثيرًا من الناس إذا صادفوني في الشارع يعتقدون أنني كتبت هذا. أجد ذلك مهمًّا، وبالمناسبة تتم رؤية الفشل في تعلم لغتكم على أنها نقصان، لكن الفشل في تعليم لغتي تتم رؤيته على أنه طبيعي جدًّا كون الناس مثلي يتم وصفهم رسميًّا باعتبارهم غامضين ومحيرين بدلًا من وجود شخص يقر بأنهم هم أنفسهم المشوشون، وليس الناس المتوحدون أو أناس آخرون معوَّقون إدراكيًّا هم المشوشون أصلًا. يتم اعتبارنا أيضًا غير كثيري الكلام إذا لم نتحدث اللغة المعيارية، لكن الناس الآخرين لا يتم اعتبارهم غير كثيري الكلام

إذا كانوا غافلين كثيرًا عن لغاتنا الخاصة بما أنهم يعتقدون أنها غير موجودة. وفي الختام أريد أن تعرف أن المقصود من هذا لم يكن عرض نزوة متلصصة حيث يتعين عليك النظر إلى الاشتغال الغريب للذهن المتوحد. المقصود منه تعبير قوي عن وجود الأنواع وقيمتها المختلفة من التفكير والتفاعل في عالم، حيث يحدد مدى ظهوركم القريب من واحد معين منهم ما إذا كان ينظر إليك على أنك شخص حقيقي أو بالغ أو شخص ذكي.

أماندا باغس، مقتطف من التسجيل الصوتي
لفيديو يوتيوب، في لغتي (*In My language*)

في لغتها: دراسة الحالة رقم واحد

في 14 يناير 2007، قامت أماندا باغس ذات الـ26 عامًا، وهي امرأة متوحدة وناشطة في التنوع العصبي (neurodiversity)، بإطلاق فيديو بعنوان **في لغتي** (*In My Language*) على اليوتيوب[30]. صُوِّر العمل الذي مدته تسع دقائق في شقة باغس في فيرمونت (Vermont)

---

(30) كان هناك خلاف: هل أماندا باغس تُعَدّ «فعلًا» متوحدة؟ فهذه الأنواع من حجج الموثوقية هي بالتحديد نوع لضبط الهوية التي تعترض عليها، ولا علاقة لها بالحجة في هذا الفصل.

«يوتيوب» هو موقع وِبْ لتقاسم الفيديو، حيث يمكن المستعملين أن يقوموا بتحميل وتقاسم وعرض تنوع واسع من محتوى الفيديو الذي ينتجه المستعمل، بما في ذلك قصاصات الأفلام والتلفزيون وفيديوات الموسيقى ومحتوى الهاوي، مثل فيديوات أصلية قصيرة.

بأسلوب «أنجزه بنفسك» (do-it-yourself) النموذجي بالنسبة إلى كثير من أعمال الفيديو التي ينتجها المستعمل ويجري تشاركها على تلك المنصة[31]. وبالنسبة إلى بعض المشاهدين، يوحي التأليف الاستثنائي للبصر والصوت والإحساس بالجمالية بفيديو تجريبي من النوع الذي تتم رؤيته في أروقة المتاحف ومعارض الفن[32]. يقدم في لغتي لمحة لافتة للانتباه عن حياة باغس، جاعلًا الجمهور في قلب كيفية اكتشافها العالم في شكل مختلف عن الطبيعيين عصبيًّا (neurotypicals). كتبت باغس وهي تشرح الفيديو بطريقة استباقية وترحب بالمشاهدين غير المتوحدين: «الجزء الأول يوجد في «لغتي الأصلية»، ثم بعد ذلك الجزء الثاني يقدم ترجمة، أو على الأقل تفسيرًا، فهذا ليس مشاهدة لعرض غريب لمتوحد عقلي بقدر ما هو تعبير حول ما تم اعتباره فكرًا وذكاء، وشخصية ولغة وتواصلًا، وما هو ليس كذلك». يُظهر الجزء الأول من الفيديو باغس منخرطة في حركات تكرارية متنوعة في شقتها (تلعب بقلادة، وترقن على لوحة مفاتيحها، وتجلس على أريكتها، وتحرك يدها ذهابًا وإيابًا أمام النافذة) إلى صوت لحن صامت تُهَمْهِم به قبالة الكاميرا، خالقة تأثيرًا توسطيًّا فاتنًا. قامت

(31) أنجزه ـ بنفسك (Do-it-yourself) أو (DIY)، هو مصطلح واسع يحيل على موسيقى مستقلة، فن أو فيلم يشجع ما هو بيتي الصنع وذو حساسية تقنية أدنى.

(32) اللافت أنّه عندما قمت بعرض قصاصة من (In My Language) أثناء مناقشة عامة، وجد الناس المعنيون بالأفلام التجريبية أن هذا العمل نموذج لافت لنمط الفيلم التجريبي، على رغم أن ذلك ليس هو قصد باغس.

باغس التي توقفت عن الحديث شفاهيًّا في بداية سنتها العشرين، بتوفير الجزء المترجم من القطعة التي أخذ منها الاقتباس الذي افتتحنا به هذا الفصل والذي يمتد حوالى أربع دقائق داخل الفيديو. وقد تم أداء تعبيرها المنطوق بواسطة جهاز تواصلي معزز، وهو حاسوب دينا فوكس فيماكس (Dyna Vox VMax). وعندما تشعر أنها في أحسن حال يمكنها أن ترقن على الجهاز بمعدل 120 كلمة في الدقيقة. وتظهر كلماتها المرقونة في خطاب ملفوظ ـ مثل العناوين الفرعية باللون الأصفر ـ عبر صوت نسوي اصطناعي، كما لاحظ ذلك أحد المستجوبين، «يبدو كما لو أنه مدرس بريطاني جامد الوجه» (Wolman 2008).

سأبدأ مساهمتي في كتاب حول الأنثروبولوجيا الرقمية بهذه الحالة الخاصة، لأن في لغتي يوضح في شكل مذهل كيف يمكن للتكنولوجيا الرقمية التفاعلية أن توفّر منصات غير متوقعة وقوية تتيح لذوي الاحتياجات الخاصة التواصل مع الجمهور على نطاق واسع[33]. وتسمح هذه الميديا للأشخاص ذوي الاحتياجات الخاصة

(33) كان لي شرف المشاركة في مجموعة تسعى لتوسيع أفكار الأنثروبولوجيا ومنهجياتها طريقًا لفهم التغيرات العميقة في العوالم الثقافية التي تحفز بالتكنولوجا الرقمية، وبرغم ذلك فقد وجدت مصطلح «أنثروبولوجيا رقمية» فعلًا غير مناسب. هل فكرنا أبدًا في عملنا باعتباره «أنثروبولوجيا متناظرة»؟ عندما نكتب عن تعقيدات التحولات التي يتم إحداثها بواسطة (أو غياب) الميديا الرقمية، أفضّل استعمال مصطلح «العصر الرقمي»، الذي يعني بوضوح أشياء مختلفة بالنسبة إلى سكان نيويورك منه للناس الأصليين في أستراليا، وهي نقطة أسجلها في مقالي «إعادة التفكير في العصر الرقمي» =

بالانخراط في النقاش بضمير المتكلم حول عالمهم وتجاربهم، مؤكدة شعورًا بديلًا بالشخصية في كثير من الأحيان كما تفعل باغس من دون حاجة إلى الآخرين ليترجموا لهم. وبالإضافة إلى ذلك، فإن ولوج أشكال الميديا، مثل اليوتيوب، قد فوت في شكل كبير إمكانات تشكيل مجموعة لأولئك الذين يجدون صعوبة في الكلام أو تحَمّل المحاورة وجهًا لوجه، كما فسرت ذلك باغس على قناة الإذاعة الوطنية العمومية في 2006:

> لدى كثير منا انزعاج كبير مع التفاعل وجهًا لوجه، وإننا منعزلون إلى أبعد حد. ومثل كثير من الناس المتوحدين، نادرًا ما أغادر المنزل. فلدى كثير منا مشكلات مع اللغة المنطوقة، وهكذا يجد أكثرنا أن الكتابة على الإنترنت أيسر من التحدث إلى شخص. هناك كثير ممن هم مثلنا، وقد لا نلتقي بهم في أي مكان، «على الخط» فحسب، وإذًا في كثير من الأمكنة كلما انتظمنا (Shapiro 2006).

= (Rethinking the Digital Age) (2008)، والذي يحذر من الحماس المتمركز على العرق الذي ينتجه وَهْم كون التكنولوجيا الرقمية قد خلقت حقًّا قرية عالمية.

ولتأكيد هذه النقطة، وبحسب الإحصاء العالمي للإنترنت (Internet World Stats)، وهو مصدر ممتاز حول استعمال الإنترنت العالمي، كالذي لشهر مارس 2011، فقط 30 في المائة من سكان العالم يلجون الإنترنت (http://www. internetworldstats.com/stats.htm) فاكتشاف ماذا يعني هذا التفاوت في توزيع الإنترنت بلغة تجربة التواصل اليومية للناس والهوية والمجموعة... وهلم جرًّا في العصر الرقميّ ـبرغم الوهم الشارع من أن كل العالم موصول ـ هو بالضبط عمل كتب مثل هذه المجموعة.

في مشروع فيديو مستقبلي (Wolman 2008) تأمل باغس أيضًا باستكشاف فهمها للتواصل، والتقمص العاطفي والتفكير الذاتي: عناصر جوهرية للتجربة الإنسانية استعملت لأوقات عديدة لتحريك الشخصية ومن ثم موضحة كيف يمكن الرقمي أن يساعد على إعادة التفكير في البارامترات (parameters) الثقافية للإنسانية والتمييز الاجتماعي الأعمق على طول خطوط القدرة.

يتضمن هذا الفصل حالات متعددة تبين كيف أن الناس ذوي الاحتياجات الخاصة في القرن الواحد والعشرين ومؤيديهم، مثل أماندا باغس، أي أولئك الذين يشجعونها، والناس الذين يستجيبون لفيديواتها وتدويناتها، هم بصدد تطوير أشكال ناشئة من ممارسات الميديا الرقمية التي تنشّط تمثيلهم الذاتي بكيفية توسع بها إدراكنا الجمعي للشخصية والجمهور[34]. إن الحالات التي أناقشها هنا

---

(34) ما هو مهم باعتباره رقميًا هو المجموعة الواسعة للتكنولوجيا، وسيقتصر هذا الفصل بالضرورة فقط على بعض هذه الأشكال. وكما أشار إلى ذلك غوغين ونيويل في كتابهما لسنة 2003 (*Digital Disability : The Social Construction of Disability in New Media*) تتضمن تكنولوجيا التواصل الرقمي الجديدة ـأو الميديا الجديدةـ الإنترنت والشبكات الواسعة النطاق (خدمات معطيات ذات قدرة عالية وسريعة)، وشبكات الاتصالات اللاسلكية المتطورة (تقدم خدمات مثل تعيين المتصل caller ID، الهواتف المحمولة الرقمية، الاتصالات اللاسلكية من الجيل الثالث، الهواتف المرئية video telephones والإذاعة الرقمية «مع التلفزة الرقمية»). هناك تنامٍ مذهل لتكنولوجيا الميديا والتواصل التي تشير إلى إحداث ثورة في حياتنا (xiii)

تستعمل منصات الميديا الاجتماعية (يوتيوب، العالم الافتراضي الغامر للحياة الثانية[35] (Second Life) والامتداد المبني على الوِبْ المرتبط بالمشاريع الوثائقية)، وهي فقط جزء صغير من القبول المذهل للميديا الرقمية من طرف أكثر من 15% من السكان الأميركيين الذين يعيشون مع نوع من الإعاقة[36]. وهذه الحالات هي نموذج للقدرة المعززة لهذه الميديا لتقديم مواقع الخطاب المضاء في تمثيل الفاعلين الثقافيين الذين نادرًا ما كانت لديهم فرص لولوج المجال العمومي (أو المضاد للعمومي). وبالفعل، فإن ذوي الاحتياجات الخاصة يمكن أن يختاروا لتمثيل أنفسهم بطرق لا تتطلب كشف الهوية،

---

(35) الحياة الثانية (Second Life) (SL أو Life 2) هي عالم افتراضي إغماسي (immersive) تم إطلاقه في 2003 ويمكن ولوجه عبر الإنترنت. يسمح برنامج الزبون الحر الذي يسمى ساكند لايف فيووير (Second Life viewer)، للمستعملين -يسمون قاطنين- بالتفاعل بعضهم مع بعض عبر الأفاتارات التي تم بناؤها في برمجية أداة ذات نمذجة ثلاثية الأبعاد تعتمد على أشكال هندسية بسيطة تسمح للقاطنين ببناء مشاريع افتراضية. يمكن للقاطنين أن يكتشفوا ويلتقوا قاطنين آخرين، ويتعرفوا ويشاركوا في أنشطة فردية وجماعية، ويخلقوا ويسوقوا ملكية افتراضية وخدمات ويسافروا عبر العالم الذي يحيل عليه القاطنون باعتباره شبكة.

(36) وفقًا لمكتب الإحصاء للولايات المتحدة (U.S. Census Bureau) 15.1 في المائة من السكان لديهم نوع من الإعاقة.

(http://factfinder.census.gov/servlet/STTable?_bm=y&-geo_id=01000US&qr_name=ACS_2007_3YR_G00_S1801&-ds_name=ACS_2007_3YR_G00_)

والتقديرات في بعض أجزاء العالم أكثر ارتفاعًا.

بالنظر إلى المرونة الموثقة جيدًا الآن بالنسبة إلى التقديم الذاتي المسموح به من خلال البيئات الافتراضية، وهي الواقعة التي ستناقش لاحقًا في هذا العمل. وفي الحالتين يثير اللاتكافؤ **لولوج** التكنولوجيا الرقمية تساؤلًا عن كيف يمكن للتصميم الفعلي للتفاعلية الرقمية أن «يُعجز» مستعملين مفترضين قد تكون لهم أي درجة من الضعف في فقدان البصر أو السمع، إلى مشاكل التنسيق الحركي الدقيق، إلى ظروف شاذة أخرى للذهن أو الجسم. فبينما مسألة التصميم السهل البلوغ لم تناقش إلا في شكل أقل مما هي عليه مشاكل التمثيل على الشاشة، فإن العمل على الولوج بلغة الميديا الرقمية يبين كيف تبنى المادية الحقيقية للميديا الرقمية على افتراضات حول التجسيد والشخصية، وحتى المواطنة. في عملهما الرائد لعام 2003 **الإعاقة الرقمية: البناء الاجتماعي للإعاقة في الميديا الجديدة** (*Digital Disability: The Social Construction of Disability in New Media*)، يذكرنا ـعلى نحو ملائمـ كل من جيرالد غوغين (Gerald Goggin) وكريستوفر نيويل (Christopher Newell) بأن مسائل الولوج والميديا الجديدة هي بسبب «كَبْح حماسنا الرقمي»، فيكتبان ما يلي:

> حاولنا في هذا الكتاب أن نبين كيف أن المجتمع، بوعي أو دون وعي، قد عزز العجز في التكنولوجيا الرقمية. الوقت ثم الوقت في مجال الميديا الجديدة وتكنولوجيا التواصل، فحاجياتنا كذوي احتياجات خاصة لا تتلاءم والمنتوج أو الخدمة الموجودين سلفًا (147)

> وبما أننا نسائل تكنولوجيتنا، ونراها تعكس قيم السياسة الاجتماعية المعيشة، نقترح أن يجرؤ المجتمع على السؤال: (من) الذي أعتبره فردًا من مجموعتي الافتراضية، و(من) الذي أقصي في التكنولوجيا المفترضة اليومية واستعمالاتها؟ من الذي نُضعف في التدافع نحو المجتمع الرقمي المُشبَك؟ أو ـتفاؤلًاـ كيف يمكن أن نُحدث مستقبلًا حيث العجز في تجسيداته الرقمية يمكن أن يترعرع بطرق جديدة وغير متوقعة وأكثر عدلًا نحو نفع حقيقي، ومع المشاركة الواثقة والموجودة باستمرار وفي كل يوم، يمكننا فرادى وجماعات أن نجابه واقعًا ضاغطًا: تعطيل الميديا الجديدة (154).

سواء كان بإمكان الأشخاص المعوَّقين أن يلجوا التكنولوجيا الرقمية، أو واصل التصميم الرديء إقصاء بعض مستعملي هذه التكنولوجيا ـ برغم الجهود الرائعة لأناس من قبيل أماندا باغسـ، فإن المعارك التي تم خوضها من أجل المنحدرات، والمصاعد، وعلامات براي (Braille) والإشارات البصرية بالنسبة إلى القصور السمعي، ونذكر حتى بعض المجهودات ذات الشهرة الكبيرة لنشطاء الإعاقة لجعل الفضاء العام متاحًا وسهل الولوج لكل المواطنين، تم توسيعها الآن لتشمل عالم الميديا الرقمية. فالمتحمسون للميديا الجديدة، مثل كلاي شيركي (Clay Shirky) الذي بيَّن كتابه المشهور الصادر سنة 2008 بعنوان **هنا يأتي الجميع** (*Here Comes Everybody*) موقفه بخصوص عالم الإمكان الرقمي، قد لا يكونون دائمًا واعين الانشغالات التي يثيرها ذوو

الاحتياجات الخاصة، الذين كانت حركتهم قد تبنت لزمن طويل شعار «لا شيء يعنينا بدوننا»[37] (nothing about us without us). ويذكرنا السؤال الأساسي الذي أثاره غوغين ونيويل في الاقتباس السابق عندما ناقشا نتائج التكنولوجيا الرقمية غير القابلة للولوج ـ مَن الذي أعتبره فردًا لمجموعتي الافتراضية؟ ـ بأن مشاكل الهندسة الرقمية تهم أبعد من الاقتصاد السياسي أو تحسين التكنولوجيا، إنها تعكس سياسة الاعتراف والحاجة إلى توسيع «الجميع» في عنوان شيركي ليتضمن كل مجموعة الناس الذين يشكلون الجسم السياسي (Ellis and Kent 2010; Goggin and Newell 2003).

فحص الإعاقات

بدأ اهتمامي بهذه المسألة المتعلقة بتأثير الميديا الجديدة على تجارب أنواع الفهم المطلقة الخاصة بالإعاقة من مصادر مختلفة. أولها اهتماماتي التي ترجع إلى عقود بالتحولات في عوالم الميديا (Ginsburg, Lughod and Larkin 2002) كشكل من الفاعلية الثقافية، والبؤرة المركزية في عملي منذ وقت طويل حول تطور الميديا المحلية واسعة النطاق (Ginsburg 2011). الثانية سنواتي

---

(37) أصبح شعار: «لا شيء يعنينا بدوننا» عنوانًا لكتاب جيمس شارلتن (James Charlton) المؤرخ لحركة حقوق الإعاقة. سمع شارلتن هذا المصطلح أولًا في خطابات الناشطين في الإعاقة الجنوب أفريقية مايكل ماسوتا (Michael Masutha) وويليام رولاند (William Rowland) اللذين سمعا بدورهما الجملة يستعملها ناشط من أوروبا الشرقية في محاضرة عن حقوق الإعاقة الدولية (Charlton 1998).

الاثنتين والعشرين وأكثر التي قضيتها في تربية الطفل الذي يعاني من اضطراب وراثي موهن نادر، وخلل في الوظائف المستقلة الأسرية (familial dysautonomia)[38]. وقد غير هذا الظرف منذ 1989 في شكل عميق إدراكي الإعاقة ونتائجها وحولني محامية وناشطة وملاحظة يومية للاختلاف الذي تصفعه أشكال الميديا وتمثيلاتها في حياة أولئك الذين يواجهون في شكل يومي تحديات التواصل والحركة، والمرض المزمن والتمييز. لقد شاهدت وابنتي، سام وقد كبرت محبطة في شكل متزايد بسبب الغياب المذهل للأطفال ذوي الإعاقة في أي شكل من أشكال الميديا الشائعة المفضلة لديها. لقد حكت أخيرًا حكايتها من التلفزة في سن العاشرة، وكانت تدوينتها الأولى في سن الحادية عشرة. ومصادفتها لهذا الشكل من الإجحاف ـالإحساس بأن تجربة المرء وجسده هما من الناحية الافتراضية غير مرئيين- والمدى المتنامي للميديا خلال السنوات العشر، أو نحو ذلك منذ ذلك الحين الذي تناولت فيه فقدان التمثيل بالنسبة إلى الأشخاص المعوَّقين، قد علّماني أين ومتى وكيف انتبه. وطوال العقدين الماضيين شاهدت توسعًا غير متكافئ لما أسميه «عالم الميديا المعوَّق» من خلال المشاركة فيه، وإبداع وإدارة مهرجانات

---

(38) خلل الوظائف المستقلة (dysautonomia) العائلي هو مرض وراثي لليهود الأشكيناز بسبب خلل في الأنظمة المستقلة والعصبية الحسية. انظر مؤسسة خلل الوظائف المستقلة (Dysautonomia Foundation) المحدودة، 2008، **ما هو خلل الوظائف المستقلة؟** :(*What Is Familial Dysautonomia?*)
http://www.familialdysautonomia.org/whatisfd.htm

الأفلام حول الإعاقة والعروض، وأيضًا الانخراط في المجموعات على الخط حول تنوع المنصات.

إن تأثير الإعاقة على الميديا الرقمية هو أمر واضح على نحو متزايد في نمو العمل الفوتوغرافي الرقمي والفيديو، وبالطبع الميديا الاجتماعية للوِبْ 2.0، بما فيها مواقع الوِبْ التفاعلية، ومجموعات الـ«فايسبوك»، والعوالم الافتراضية والتدوين، واليوتيوب وكل ما قام في شكل كبير بتوسيع مجال المواقع لتوسيط الإعاقة لتنوع الجمهور. لقد فتحت بحوثٌ جديدة في دراسات الإعاقة والثقافة البصرية والميديا نقاشات حيوية حول كيف أن الميديا منخرطة بعمق في خلق معنى للمواطنة أكثر شمولية بالنسبة إلى الفاعلين الاجتماعيين غير المعياريين (Coleman 2010). لقد أشار كل من كيت إليس ومايك كنت (Ellis and Kent 2010) في كتابهما **الإعاقة والميديا الجديدة** (*Disability and New Media*)، إلى ما يلي:

> لا يرد التطور التكنولوجي كشيء مستقل عن الإيديولوجيا ووصمة العار (stigma) وإن الوِبْ 2.0 قد تم تطويره من طرف العالم الاجتماعي نفسه الذي يضعف ذوي الإعاقة من الناس (كذا)، ومع ذلك نشأت مقاومة في محاولة لقلب هذا الاتجاه في تشكيل دراسات الإعاقة النقدية، وهو تخصص يسعى لكشف (حفريات) (تعطيل) العالم الاجتماعي (3)

يقدم كتاب روزماري غارلاند ـ تومسن (Rosemarie Garland-Thomson) **التحديق** (*Staring,* 2009) نقاشًا ثمينًا للنضال البصري

(visual activism)، وهو مصطلح تنشره لتصف كيف أن ذوي الإعاقة يضعون أنفسهم في شكل متزايد في نظر الجمهور، قائلين «انظر إلي» عوضًا عن «لا تحدق». إن الحضور العام لذوي الإعاقة باعتبارهم فاعلين اجتماعيين أقوياء، كما تستدل، يوسع فهمنا المشترك للاختلافات الإنسانية التي نقدرها ونثمنها والتي تدعونا (عوضًا عن ذلك) إلى التكيف معها» (195). إن الطبيعة الجوهرية لهذا التبصر، وكون كل العمل الذي تناقشه حديثًا جدًّا ـمنذ حوالى عقدين إلى أبعد حدـ شهادة مُقنِعة بالسرعة التي ترد فيها هذه التغييرات (وكذلك بطبيعتها العميقة).

يُؤَول دارسا الإعاقة وصانعا الأفلام شارون ل. سنايدر وديفيد ت. ميتشل (Snyder and Mitchell, 2008) مكان التحول الذي يقع عن طريق الالتقاء بأفلام الإعاقة المحددة ذاتيًّا (معظمها تم إنتاجه رقميًّا). يقترح سنايدر وميتشل أن التعرض لمجموعة واسعة من الإعاقات التي يمكن أن ترد في الفضاءات المثالية، مثل مهرجانات الأفلام حول الإعاقة، يمكن أن تنتج ما يسميانه «إعادة البرمجة الجمالية» للجمهور الذي يشاهد مجموعة أعمال تعيد تشكيل التجربة اليومية للمسلمات (doxa) ـالمظاهر المسلّم بها للعالم الاجتماعي (Bourdieu [1972] 1977)ـ داعيين الجميع إلى «التحديق» في معنى روزماري غارلاندـ تومسن. وهذه التجربة في استدلالهما تتيح للجمهور أن يجرب في شكل تفويضي التنوع المدهش للحياة مع اختلاف من خلال الأفلام الوثائقية وكذلك الروايات الخيالية التي تتضمن أبطالًا للرواية ذوي إعاقة من الإعاقات المصنفة ضمن

التوحد ومتلازمة داون (Down)، واضطراب فقدان التركيز، والشلل الدماغي، وفقدان البصر، والصمم، وإصابة الدماغ، والاكتئاب إلى المحاربين الجرحى والمتلعثمين. يعيد سنايدر وميتشل تشكيل إدراك منظِّرين أمثال ب. روبي ريتش (Rich, 1999) الذي استدل على أن المهرجانات السينمائية المنظمة من طرف الجمهور المضاد غير المألوف ومن أجله هي مواقع دينامية، حيث تنبثق السمات المميزة لذلك العالـم.

> باعتبارها من الفضاءات العامة القليلة حيث يعاد في شكل فعال تشكيل هويات الإعاقة البديلة، فإن المهرجانات السينمائية تتحدى الأرثوذوكسيات الداخلية والخارجية التي تتجه بسرعة إلى أن تترسب في تجمعات الهوية المسيسة. إنها لا تفيد فقط الوظيفة المهمة للاستعادة التاريخية، إنها تبحث أيضًا عن تنوع في المنظور المتعلق بمعنى الإعاقة انطلاقًا من الأجيال المسنة والشابة لذوي الإعاقة وأنصارهم غير المعوَّقين.
>
> تعطل مهرجانات السينما الخاصة بالإعاقة في شكل فعال الحدود الساكنة للهوية المعوَّقة، حتى بالنسبة إلى مفاهيم أناس معوَّقين متعلقة ببنيتهم الجماعية (Snyder and Mitchell 2008: 14).

فمثل هذا التعرض الذي يدافع عنه سنايدر وميتشل، قد يقود إلى تقبل الإعاقة في كل تنوعاتها. ومع ذلك، فبينما تنبثق مفاهيم مستنبطة حديثًا تتعلق بأن تكون معوَّقًا في مثل هذه الأوضاع، فإنها أيضًا تقاوم ربط هوية متقاسمة مبنية على تماسك جمعي للتجربة والشعور والتشخيص.

والمثل في ذلك، مهرجان نيويورك السينمائي للإعاقة (New York City's Reelabilities Film Festival) (وفيه أشغل منصب مستشارة مؤسسة) الذي يجتذب جمهورًا عريضًا كل سنة، وقد تضاعف الحضور ثلاث مرات بين سنة افتتاحه في 2008 وسنة 2011[39]. لقد عرض المهرجان أفلامًا رائعة ـ كلها أنجزت بالميديا الرقمية ـ من جميع أنحاء العالم تعالج موضوعات مثل إصابة الدماغ، والتوحد، والمرض العقلي ومتلازمة داون. وهذا ليس ما يسميه سنايدر وميتشل (مع بعض الازدراء) أفلام «الوعي» (Snyder and Mitchell 2008: 13)، لكن على الأصح تقديم ذوي الإعاقة كممثلين لتدخلاتهم الإبداعية، مقاومين تقاليد الإقصاء. الجمهور متنوع إلى أبعد حد ويتضمن شديدي البنية، والناس ذوي الصنف اللافت للانتباه من الإعاقات. إن نمط «إعادة البرمجة الجمالية» التي ناقشها كل من سنايدر وميتشل يرد لا بسبب ما هو موجود في الشاشة فحسب، ولكن أيضًا عبر تجربة أن تكون في فضاء للعرض شامل حقًّا. فيلم ليلة الاختتام (*Wretches and Jabberers: Stories from the Road*) (Wurzburg 2010) كان في حجرة جلوس وانتظار فقط، مع التكييف الأساسي لفضاء العرض: الوصف الصوتي (audio description) لأولئك الذين لديهم ضعف في البصر، والإشارة للمشاهدين الصم، المقاعد المسموح بها لعشرة كراس متحركة على الأقل في الغرفة، وبعض الكلاب المرشدة لفاقدي البصر، وتسامح كبير بالنسبة إلى عناد الجمهور وكثير من الأشخاص المتوحدين الذين يستعملون

---

(39) لمزيد من المعلومات انظر: http://www.reelabilities.org/.

أجهزة مساعدة على التواصل. يقدم الشريط الوثائقي الذي وضعته جيراردين ورتزبرغ (Gerardine Wurzberg)، كلًّا من تريسي ثريشر (Tracy Thresher) ولاري بيسونيت (Larry Bissonnette) باعتبارهما رجلين يعانيان من التوحد الذي حد من الخطاب الشفهي. وباعتبارهما شابين فقد واجها معًا حياة الانعزال. وعندما أدركا مرحلة البلوغ تغيرت حياتهما في شكل كبير، حيث تعلم كل واحد منهما كيف يتواصل بالرقن من خلال تكنولوجيا المساعدة الرقمية في شكل مثير. وقد وفر ذلك لهما أخيرًا طريقة للتعبير عن أفكارهما، وحاجاتهما ومشاعرهما. وبعد أكثر من عشر سنوات من الترافع عن الأشخاص المتوحدين، أحَس كل من ثريشر وبيسونيت أنه قد حان الوقت لجعل رسالتهما عالمية - لمساعدة الناس المتوحدين عبر العالم على اختراق الانعزال الذي يعرفانه جيدًا. ومن خلال حملة التحسيس التي تدار عبر موقع الوِبْ والـ«فايسبوك» واليوتيوب والبريد الإلكتروني انتشر الفيلم في شكل فيروسي عبر العالم من خلال شبكة التوحد المترابطة بكثافة.

وأخيرًا، فإن هذا الفصل قد تم تشكيله بواسطة بحثي الحالي حول الإعاقة، الذي نفذته زميلتي الأنثروبولوجية رايانا راب (Rayna Rapp) التي هي أيضًا أم لطفل معوَّق. منذ سنة 2007 ونحن ندرس بروز النتائج الاجتماعية لمقولة تعليم الإعاقة في مدينة نيويورك. ولأننا منخرطتان معًا في شكل عميق في هذا العمل كأمهات، وناشطات وباحثات نحيل أحيانًا على منهجيتنا باعتبارها «مغامرات شريط موبيوس» (Möbius strip) مقترحتين أنه يستحيل أحيانًا أن نعرف هل نحن داخل كثير من الحالات التي ندرسها أو خارجها. إننا

نتعلم في عملنا الميداني الإثنوغرافي مع الأسر، والمدارس وصناع الميديا والعلماء كيف أن القرابة والرعاية ومجرى الحياة يتم تنظيمها عندما يتم تشخيص الطفل بإعاقة معرفية. وبما أن الأسر بدأت تقر بقواسمها المشتركة وحاجاتها مع الآخرين الذين يتقاسمون معهم اختلافهم ـ وهي سيرورة اجتماعية نستدل على كونها مسموحًا بها أضعافًا مضاعفة بواسطة الميديا الرقمية، فإننا نجد القرابة التخيلية الجديدة بدأت تبرز، وهي ما يتم التعبير عنه عن طريق تنوع في اللغات. في الولايات المتحدة الأميركية، في الآونة الأخيرة كالسبعينيات مثلًا، كانت العادات الاجتماعية تفرض أن أفراد الأسرة ذوي الإعاقة يجب أن يتواروا عن الأنظار، والحكايات التي تتعلق بهم يجب أن تكتم. وخلال العقود القليلة الماضية، فإن السيناريوهات الثقافية المتاحة بالنظر إلى المظهر العام لحياة الأسرة قد تمت مراجعتها عبر سلسلة من ممارسات الميديا والثقافة الشعبية وكتيبات تربية الأبناء، والخطاب القانوني والكتابات العلمية حول الاختلاف الإنساني. لقد حصل تغير هائل من حميمية المنزل إلى العوالم العمومية للسياسة التربوية والبحث العلمي، وهو تغيّر له علاقة بهذا الفصل، في الشريط الوثائقي والفيلم الحكائي والميديا الرقمية ـ سيرورة تحدث في العالم كله. وقد استدلْلت على ذلك في مكان آخر مع راب،

> اشتهرت الأنثروبولوجيا بإطارها الرحب والآخذ في التوسع لفهم «الطبيعة البشرية». وبالنظر إلى مركزية تنوع إبستيمولوجيتنا، فمن المحير أن موضوع الإعاقة لم يكن موضوعًا مركزيًّا في تخصصنا.

بالتأكيد، فإن هذا الشكل من الاختلاف والتراتبيات الاجتماعية التي تصمه في كثير من الأحيان هي مظهر كوني للحياة الإنسانية. وعلى عكس مقولات العرق والجنس التي انطلاقًا منها فقط يمكن المرء أن يدخل أو يخرج في شكل نادر جدًّا وبمجهود ضخم وواعٍ ـ«عبورًا» أو «تحولًا في الجندر» (transgendering) مثلًا ـ، للإعاقة خاصية مميزة: إنها مقولة قد يدخلها أي أحد دون توقع، متحدية الافتراضات طويلة الأمد للهويات الساكنة وللمعيارية. وباعتبارها حالة تتطلب اهتمامًا بالذاتية وبالشخصية وبالمعنى الثقافي والتوسط، والعلاقات الاجتماعية والقرابة، وحدود القدرة البيولوجية، فإن الإعاقة تبدو موضوعًا طبيعيًّا للبحث الأنثروبولوجي (Rapp and Ginsburg 2010: 517)

يعد دان حبيب (Dan Habib) أحد أكثر آباء صناعة الأفلام الناشطين في مجال الإعاقة والذين اشتغلت معهم أنا وراب. وُلد ابنه صامويل بشلل دماغي و-بتعبير والدي صامويل- «جلب حركة حقوق الإعاقة إلى البيت». وباعتبارهما «ناشطين عرضيين»، وجد والدا صامويل نفسيهما على الفور ينوبان عن ابنهما ـوعلى الخصوص في ما يتعلق بتربيته في بلدته نيوهامشر (New Hampshire)، بما أنهما كانا يبحثان له عن أوضاع شاملة تدمج الأطفال من ذوي الإعاقة أو بدونها في القسم ذاته. بدأ دان بتصوير رحلتهم، ثم سريعًا كان فيلم وثائقي قيد الإنتاج بعنوان إدماج صامويل (*Including Samuel*) (Habib 2008). لقد وسع دان الأسئلة التي كانت لديه حول مستقبل ابنه غير المتوقع إلى أربعة طلبة آخرين من ذوي الإعاقة، في

محطات حياة مختلفة للتساؤل حول إمكان التربية الشاملة وحدودها من الـروض إلى الجامعة. ومنذ إتمامه في سنة 2008، تم عرض إدماج صامويل على طول البلد والإعلان عنه في شكل واسع جدًّا، وذلك لحكايته المقنعة ولرؤيته، كما لدفاعه العملي الذي تم تنفيذه على الخط وخارج الخط، فوثائقي الفيديو الرقمي، الذي كان منذ البداية امتدادًا لالتزام حبيب بالتغير الاجتماعي هو ما تستعمله الآن آلاف المدارس وجمعيات الآباء، والمجموعات غير الربحية والجامعات وأجهزة الدولة بالولايات المتحدة الأميركية، ودوليًّا. ويوسع موقع حبيب على الـوِبْ ومشروع إدمـاج صامويل وصول الفيلم عبر تطبيقات الميديا الاجتماعية، إذ يدعو الموقع الآخرين لتحميل حكايات إعاقتهم، وإقصائهم ونجاحهم، ومن ثم خلق مجموعة افتراضية مبدعة تركز على قضايا التضمين التربوي. يسمي حبيب كل هذا النشاط المنبثق عن الفيلم «تأثير إدماج صامويل» [40] (Including Samuel Effect).

تجسد هذه الحكاية ظاهرة متكررة نراها في بحثنا. وكبقية آباء الأطفال غير الأسوياء معرفيًّا، فإن أسرة حبيب لا تعيد فحسب التفكير في العالم الحميمي للقرابة من وجهة نظر تجربتها التي تربي طفلًا

(40) يعد موقع الـوِبْ الخاص بـ (Including Samuel) الذي أبدعه مخرج الأفلام دان حبيب، مصدرًا تفاعليًّا مذهلًا لا يمنح القراء معلومات حول الوثائقي (Including Samuel) فحسب، ولكن، أيضًا، فرصة التواجد في حوار مع آخرين وإيجاد قوائم الموارد للأشخاص المعوقين والنظام التربوي. انظر http://www.includingsamuel.com/home.aspx.

معوَّقًا. بل إنها تحمل كذلك تبصراتها أبعد من بيتها إلى مجموعتها والشكر للميديا الرقمية، في أرجاء العالم. فالبلوغ الواسع والمترابط للميديا هو العامل الرئيسي لإبداع مثل هذه المشاريع وإنتاج ما نسميه «القرابة الموسطة» (mediated kinship)، منبثقة كمجال متجاور ـوأحيانًا متراكب (overlapping)ـ لخطاب رسمي وممأسس لحقوق الإعاقة، ذلك أن القرابة الموسطة تقدم نقدًا لحياة الأسرة الأميركية الاعتيادية التي تُدمج في الممارسة الثقافية اليومية. وعبر كثير من الأنماط ـالأشرطة الوثائقية، والعروض التلفزية ومجموعات دعم الإعاقة على الخط، ومواقع الوِبْ، ومجموعات الحياة الثانية وغيرهاـ فإن المحور المشترك هو رفض الضغط لإنتاج أسر مثالية تتم عملية تشييئها عبر إدماج الاختلاف تحت رمز الحب والحميميّة في مجال علاقات القرابة.

نقترح أن هذه الفضاءات الموسطة للحميمية العمومية تكون حاسمة لبناء ذخيرة اجتماعية للمعرفة أكثر شمولية لواقع الإعاقة. فمثل ممارسات الميديا هذه التي هي رقمية في شكل متزايدـ تقدم خطابًا مضادًّا لتنضيد (stratification) الأسر الذي همش لزمن طويل تلك التي لديها إعاقات. وليس قبول الاختلاف داخل الأسر فحسب، لكن أيضًا احتضان القرابة التي تقدمها مثل نماذج التضمين هذه للجسم السياسي. بدأت مجموعات من الناس الذين لديهم التشخيص نفسه ـمثل التوحد، ومتلازمة داون، واضطراب نقصان الانتباهـ يقر بعضها ببعض عبر هذه الممارسات، وهذا الفهم الذي لديها للقرابة والهوية يجعل هذه الفضاءات راديكالية بشكل محتمل

في تضمناتها للفهم الموسع للشخصية. ومثل مواقع المعلومات والتخيل غير المقيد، فإن هذه الأشكال الثقافية تخلق مشهدًا اجتماعيًا شاملًا أكثر (Rapp and Ginsburg 2001: 550). وليست مثل هذه الأشكال من القرابة بالضرورة جينيالوجية أو أسرية، إذ إنها قد تكون مؤسسة على علاقات تم خلقها بين الأفاتارات (والبشر الموازين لها) في الحياة الثانية، حيث تم إغناء تجاربها بالإمكانات الافتراضية للربط الاجتماعي المرفوض للمعوَّقين في الحياة الواقعية، ففي أي تقليد متعدد المعاني، هناك طرق كثيرة لتجسيد معنى القرابة. وتنوع ممارسات الميديا، من الصور المتناظرة إلى مواقع الوِبْ، يمكن أن يتم إدراكها في شكل متزايد كأشكال وما هو أبعد من «الدم» والمواد الجسدية الأخرى التي يمكن أن تنتج معنى للقرابة بين أولئك الذين لديهم إعاقة ومسانديهم (Bouquet 2001). فكون ممارسات هذه الميديا تم تقبلها في سياق أواخر القرن العشرين، يعني أن حركات حقوق الإعاقة العالمية قد قدمت بيئة اجتماعية قوية شكلت ممارسات هذه الميديا وتشكلت بها.

عُثِرَ عليه في الترجمة الرقمية

يعد في لغتي مثالًا لإنتاجية الميديا الرقمية الخاصة بالأشخاص ذوي الإعاقة. لقد قامت باغس بنقل الفيديو حوالى سنتين إلى اليوتيوب، منصة الميديا الاجتماعية الرقمية لنقل الفيديوات من كل نوع وتقاسمها. وربما لأن اليوتيوب كان وسيطًا شابًا نسبيًا في 2007، أو ربما لأن جِدة الفيديو كتدخل في احتمالات النمطية التي

تبديها معظم الفيديوات الأخرى على الموقع- وبكل تأكيد نظرًا إلى الاهتمام المتزايد بطبيعة وتشخيص اضطرابات طيف التوحد في بداية القرن الواحد والعشرين (Grinker 2007)- أثارَ [فيديو] **في لغتي** استجابة مهمة وبعض الجدال مع أكثر من 300.000 مشاهد في الأسابيع الثلاثة الأولى من عرضه (Gupta 2007).

وفي غضون شهر من إطلاقه بثت قناة «سي أن أن» (CNN) حكاية عن أماندا باغس وعن الفيديو. وبعد يومين من ذلك حلت أماندا باغس ضيفة على تدوينة صحافي الـ«سي أن أن» أندرسن كوبر (Cooper 2007). وبعد سنة كانت موضوعًا لمقال ديفيد وولمان (David Wolman) في مجلة **وايـرد** (*Wired*) بعنوان «الحقيقة حول التوحد: العلماء يعيدون النظر في ما يظنون أنهم يعرفونه» (The Truth About Autism: Scientists Reconsider What They Think They Know) (Wolman 2008)[41]. كتب وولمان في المقال،

> أقول لها (أماندا باغس) إنني طلبت من شخص يعد حجة عالمية حول التوحد أن يفحص الفيديو. جاء في رأي الخبير: كان لا بد لباغس من مساعدة خارجية لإبداعها، ربما من أحد الممرضين، فعدم قدرتها على الكلام المصحوب بسلوكات تتكرر، مثل غياب التواصل بالعين والحاجة إلى المساعدة في كل مهمة

---

(41) تخبر مجلة **وايـرد** (Wired) كيف تؤثر التكنولوجيا الجديدة والمطورة -خصوصًا التكنولوجيا الرقمية- في الثقافة والاقتصاد والجسد والسياسة.

يومية، تدل على توحد حاد. من ضمن كل المتوحدين 75 في المائة يفترض فيهم أن ينجحوا في مجال التخلف الذهني المتعلق باختبارات الذكاء المعياري الذي هو حاصل الذكاء من 70 أو أقل... وبعد أن شرحتُ شكوك العالِم، همهمت باغس، وشَكل فمها إشارة خفيفة لبسمة متكلفة بما أنها تركت تحفظًا على لوحة مفاتيحها. لا أحد ساعدها على إطلاق الفيديو ونشره ونقله إلى اليوتيوب، لقد استعملت آلة التصوير سيبرشوت من سوني (Sony Cybershot DSC-T1)، وهي كاميرا رقمية يمكنها أن تسجل ما يفوق على 90 ثانية من الفيديو (قد تم تطويرها منذ ذلك الحين). ثم بعد ذلك صححت اللقطات سوية مستعملة برامج النشر راد فيديو تولز (RAD Video Tools)، وفيرتشوال دوب (Virtual Dub)، وديف إكس لاند ميديا سابتايتلر (DivXLand Media Subtitler). «مقدم الرعاية الخاص بي لا يعرف حتى كيف تعمل البرمجية» كما تقول (Wolman 2008: 4).

في أبريل 2008، قام الخبير الطبي المشهور في «سي أن أن» وجراح الأعصاب سانجاي غوبتا (Sanjay Gupta) باستجواب باغس بمنزلها بفيرمونت، مؤرخًا للتحول في فهمه الخاص لشخصية باغس (وأناس مثلها) التي لم يتم الإقرار بإنسانيتها في السابق. يشرح غوبتا أنه عندما التقى أماندا أول مرة على اليوتيوب «كان ظهورها هناك مذهلًا، فأردت أن ألتقي بها، فلقد كانت لدي أسئلة كثيرة». وعندما التقاها غوبتا ورأى الولوج المذهل الذي فتحته لها منصات

الميديا، مثل اليوتيوب أو التدوين[42]، قال مازحًا: «الإنترنت هي مثل بطاقة «للخروج من السجن مجانًا» إلى عالم جديد للمتوحدين. يمكن أماندا في الإنترنت أن تحصل على أبعد من الأسماء والتوقعات. يمكنها أن تتحرك وفقًا لسرعتها، وتعيش حياة بشروطها» (Gupta 2008).

يبين استعمال باغس المنصات الرقمية الفائدة المحتملة الأخاذة التي يملكها هذا النوع من التكنولوجيا بالنسبة إلى بعض المجموعات من الناس ذوي الإعاقة، خصوصًا أولئك الذين يعانون من التوحد واضطرابات تواصلية متصلة. تمتد المنصات الرقمية إلى ما وراء المحلي، وتشكل شبكات منظمة على امتداد صيغ أخرى للاعتراف تم جعلها حميمية، أو على الأقل متاحة بسبب الانتشار السريع، وذات سمة ديموقراطية (إن لم تكن غير مساوية) للميديا الاجتماعية. في كتاب داني ميلر (Danny Miller) **حكايات من فايسبوك** (*Tales From Facebook*) حالةٌ خاصة بالدكتور كرمات (Dr. Karamath) (الذي يستطيع خلق شبكة للناس الذين يتقاسمون الرأي نفسه على رغم أن الإعاقة جعلت منه شخصًا مرتبطًا بالبيت) كانت واضحة بطريقة مؤثرة (Miller 2011: 28-39). لقد أشار عدد من الباحثين إلى أن للإنترنت سماتٍ جعلتها مناسِبةً في شكل خاص لأولئك الذين يُغمَرون بكثير من قنوات الاتصال المتزامنة

(42) باغس هي أيضًا مدونة منتجة، أنصح بأن يتم تخصيص بعض الوقت لمدونتها (Ballastexistenx) حيث فصلت فلسفتها وتجاربها. انظر: http://ballastexistenz.wordpress.com/gossip-free-zone/.

التي تتيح التفاعل وجهًا لوجه، مثل لغة الجسد وتعابير الوجه[43]. ووجدت ناشطة متوحدة أخرى، [أي] الباحثة الكندية ميتشيل داوسن (Michelle Dawson) في التفاعل وجهًا لوجه محنة. إنها مدونة شغوفة على الخصوص مع «العلماء ومجموعات الآباء والمؤسسات الطبية والمحاكم والصحافيين وأي شخص آخر يستمع إلى حكاياتهم بخصوص إساءة معاملتهم» (Wolman 2008: 10).

أن تكون غير قادر على الكلام لا يعني أن ليس لديك ما تقوله

يبدو أناس مثل أماندا باغس (يشبهون) لأولئك الذين ليسوا مصابين بأعراض طيف التوحد (neurotypicals) أحيانًا كما لو أنهم لا يتوافرون على لغة لأنهم لا يتكلمون. لكن طبعًا باغس وآخرون من ذوي اضطرابات التواصلية يمكن أن يتواصلوا، وأحيانًا يعبّرون في شكل مدهش باستعمال لوحة المفاتيح وتقنيات التواصل المدعوم وتقنيات اللوحة التفاعلية (interactive tablet) مثل الـ«آي باد» (Fox 2011). وكما لاحظت باغس ذلك وفقًا لحالتها: «أن تكون غير قادر على الكلام لا يعني أنه ليس لديك ما تقوله».

لقد كان الفيديو الثلاثون أو أكثر الذي قامت بنشره [باغس] على اليوتيوب عن أنشطتها اليومية، دليلًا على ذلك، ويمكن ترتيبها من البيانات الرسمية الغاضبة ضد اللاإنسانية حيال المعوَّقين أو أشكال

(43) لنقد هذا البحث انظر الفقرة المعنونة بـ«فوائد طبية» في موقع وِبْ فيرتشوال أبيليتي آيلند:

http://www.virtualability.org/va_medical_benefits.aspx

أخرى للاختلاف «غير المقبول» مثل «أن تكون لاشخصًا» (Being an Unperson) إلى «كيف تغلي الماء بسهولة» (How to Boil Water the Easy Way) الموحية في شكل ساخر أيضًا[44]. في الجزء الأخير يرى المشاهدُ باغس تجلس أولًا على أريكتها ملتمسة الطريق إلى مطبخها، ثم واقفة في مطبخها تفتح الخزانات، والمايكرو وايف والثلاجة، مواجهة لسلسلة من المعالم التي تقدمها مادية مطبخها، إلى أن تكتشف ما يساعدها حقًّا على إتمام مهمة تسخين الماء. ثم إدراج الجزء مع سلسلة من بطاقات العناوين تساعد المشاهد:

هذا يفسر لماذا يأخذ مني غلي الماء خمس ساعات أو أكثر أحيانًا. هذه صيغة مختصرة لما عليه الأمر. أضحك بكل حرية ما دام الأمر لا يجعلك تحس بأنك متفوق أو شيء من هذا. لكن رغم أن الأمر قد يكون مضحكًا كن حذرًا، إنها حالة جدية وحقيقية بالنسبة إلى كثير من الناس المتوحدين من بين آخرين.

إن قراءة سريعة وغير علمية لكثير من 30.000 استجابة لهذا الفيديو الخاص في فقرة التعاليق التي تم تحميلها (حيث هناك فقط 20 «لا يحبون هذا المشهد») تعطي معنى لكيف أن هذا التقديم الذاتي

---

(44) أماندا باغس «Being an Unperson» (أن تكون لاشخصًا) تم تحميله على يوتيوب في 3 تشرين الثاني (نوفمبر) 2006:

http://www.youtube.com/watch?v=4c5_3wqZ3Lk

أماندا باغس «How to Boil Water the Easy Way» (كيف تغلي الماء بسهولة) تم تحميله على يوتيوب في 17 حزيران (يونيو) 2007:

http://www.youtube.com/watch?w=4c5_3wqZ3Lk

الرقمي يؤثر في المشاهدين. تعبر تعليقات سوزان (Suzanne) عن مشاعر كثير من الناس:

إنك مدهشة: فيديو رائع! إنني شاكرة لك الفيديوات التي قمت بإنجازها. مع المودة. سوزان، أم لمتوحد عمره 3 سنوات (تقريبًا 4 سنوات). أريد أن «أعانقك» (((سَيْبَرِيًّا))=). ربما ألتقي بك يومًا ما في الحياة الثانية وأعانقك هناك، ههههه[45].

إن سوزان مدركة في شكل واضح كونَ أنه بالإضافة إلى استعمال منصات الفيديو مثل يوتيوب والتدوين، فإن أماندا باغس تعد مشاركة متحمسة في المجموعة الإغماسية الافتراضية للحياة الثانية، حيث إن باغس قد خلقت أفاتارًا يشبهها ويتصرف مثلها ـيرقن ويتأرجح جيئة وذهابًاـ لكن يمكنه أن يطير إلى وجهات مختلفة ويحضر لقاءات التوحد بقلق أقل بكثير منه في الحياة الحقيقية.

في الحياة الحقيقية، بحسب حوار ديفيد وولمان مع باغس لمجلة **وايرد**، تسكن باغس في مشروع سكني عام خاص بالكهول والمعوَّقين بالقرب من قلب مدينة بورلينغتن (Burlington)، بفيرمونت. لديها شعر أسود قصير، وأنف مدبب، ونظارات مستديرة. تلبس دائمًا قميصًا قصير الكمين وسروالًا فضفاضًا، وتقضي زمنًا طويلًا مخيفًا ـليل نهارـ على الإنترنت: تدون، تتجول في الحياة الثانية، وتتراسل مع أصدقائها **المتوحدين والمصابين**

(45) هذا التعليق على يوتيوب باغس يمكن أن تجده في:
http://www.youtube.com/watch?v=9FUi1EYq6Rs

بمتلازمة أسبرغر(*). وفي بعد ظهر صاخب تستلقي باغس على أريكة حمراء في شقة جارتها (وأفضل أصدقائها). لديها مخدة سفر رمادية تلف عنقها، ولوحة مفاتيح ترتاح على حضنها، وحاسوب «دينا فوكس في ماكس» (Dyna Vox VMax) مسنود على ساقها. المتوحدون مثل باغس هم الآن يقودون حركة الحقوق المدنية. «أذكر في 99»، كما تقول، «أرى عددًا من مواقع الوِبْ التي تفتخر بالشواذ. كنت أحسد كم كان عددهم، وأتمنى لو كان هناك شيء مماثل بالنسبة إلى التوحد. الآن يوجد ذلك». الرسالة: نحن هنا. نحن غريبو الأطوار. تَعَودْ على ذلك (Wolman 2008: 4-5)

وفي حين يعتبر وضعها فريدًا باعتبارها «شخصًا معوَّقًا مشهورًا»، فإن تجارب أماندا باغس مع مثل هذه التكنولوجيا تقدم مسارات غير مسبوقة للتعبير عن إحساس بالشخصية والكرامة اللتين تم تقديرهما من لدن كثير من المتوحدين ومؤيديهم. إن استعمالات باغس الإبداعية والتدخلية لليوتيوب، والتدوين والحياة الثانية هي كما أقترح كناية عن التغيير الواسع لروح العصر على الأقل في العالم الأول (First World) بالنسبة إلى أولئك الذين يلجون الحواسيب، وفي أمكنة أخرى كثيرة دون شك (مثلًا ;Miller 2011 Sreberny and Khiabany, 2010). إن انبثاق الحركة العالمية من أجل حقوق الإعاقة منذ الثمانينيات (Charlton 1998)، والانبثاق المتزامن للتكنولوجيا الرقمية المساعدة

(*) متلازمة أسبرغر (Asperger syndrome) اضطراب من اضطرابات طيف التوحد، ويظهر المصابون بهذا المرض صعوبات كبيرة في تفاعلهم الاجتماعي مع الآخرين، مع رغبات وأنماط سلوكية مقيدة ومكررة.

للأشخاص المعوَّقين قد خلق تأثيرًا متواضعًا لكنه مع ذلك مُغَير. ويمكن النظر إلى الظاهرة باعتبارها نوعًا من «بنية ظرفية» رقمية (Sahlins 1985)، إنها لحظة تاريخية عندما تتقاطع الاهتمامات المختلفة في مجال ما بطرق تؤدي إلى التغيير النموذجي.

فإذا كان أحد الأهداف المركزية لحركة حقوق الإعاقة المعاصرة العالمية هو إثبات الذات، فإذًا لا شك في أنه لكي تكون قادرًا على تمثيل نفسك في المجالات العمومية الرقمية (أو المضادة للعموم) بشروطك الخاصة هو أمر متسق مع ذلك المشروع. وكما تبين ذلك حالة أماندا باغس، فإن إثبات الذات قد يتضمن:

1. أن تمر باعتبارك نموذجيًّا (كما هو الحال مع الدكتور كراماث (Dr. Karamath)، أحد البروفايلات في ميلر (Miller 2011))، أو أن تبتدئ كشخص ذي إعاقات.
2. التحكم في قنوات التواصل بطرق تكون ملائمة للقضايا الخاصة التي يواجهها أولئك الذين ليسوا نموذجيين عصبيًّا.
3. و3. موضعة العلاقات مع آخرين ذوي ظروف مشابهة وتطويرها، وكذلك مع رفقاء طريق مؤيدين في عالم الإنترنت غير المحلّي الواسع.

إن بروز الأدبيات حول تأثير الميديا الرقمية على الناس ذوي الإعاقة يوحي بأن هذه الأشكال الجديدة للولوج الرقمي تقدم إمكانات مغايرة للنشاط الاجتماعي الافتراضي والاعتراف المحدد ذاتيًّا للمظهر الأساسي للشخصية، فهذا ليس واقعًا اجتماعيًّا عالميًّا،

وما زالت مشاكل التمييز والاستغلال قائمة، كما هو الحال مع النتائج غير المتوقعة للابتكار الرقمي (Ellis and Kent 2010: 7). وصحيح [قولنا] إن حالة باغس ـونوع الدهشة والانتباه والشك التي اجتذبتها مشاريع الميديا الرقمية الخاصة بهاـ هي تذكير بجدة هذا النوع من ممارسة الميديا الرقمية بالنسبة إلى الأشخاص المعوَّقين. منذ ثلاثين أو أربعين سنة خلت كانت الحياة مختلفة وصعبة كثيرة بالنسبة إلى أماندا، كما تقول مورتن آن غيرنسبخر (Morton Ann Gernsbacher)، وهي عالمة علم النفس المعرفي والمختصة في التوحد بجامعة ويسكونسن ماديسن (Wisconsin - Madison). «تقدم الإنترنت بالنسبة إلى الأشخاص الذين يعانون من التوحد ما تقدمه لغة الإشارة بالنسبة إلى الصم». [وتضيف] «إنها تسمح لهم بالتفاعل مع العالم والأفراد الذين يتقاسمون الرأي ذاته بشروطهم الشخصية» (مقتبس من Gajilan 2007). لقد تم إلغاء ما سمي بالقوانين الكريهة في الولايات المتحدة الأميركية، في العقود الأربعة الماضية فقط. وطيلة أكثر من قرن، كان هذا التشريع قد جعل من غير القانوني بالنسبة إلى الأشخاص «ذوي الإعاقات القبيحة والمقززة» الظهور علنًا في كل مدن الولايات المتحدة الأميركية. وكباحثة في الإعاقة، بينت سوزان شويك (Susan Schweik) في كتابها المهم الذي تناول هذا الموضوع، أن القوانين قد وضعت أسس القبول الواسع النطاق لعلم تحسين النسل (eugenics) والمأسسة في القرنين التاسع عشر والعشرين.

وبالإضافة إلى التمثيل والبديل المؤشري المقدم من طرف أماندا باغس في شكل واضح بالنسبة إلى حياتها، هناك زاوية أخرى لعالم

الميديا الرقمية -العالم الافتراضي للحياة الثانية- الذي أصبح منزلًا لحضور صغير ومتنام للمشاركين من ذوي الإعاقة. لقد تم إنشاء عدد مدهش من الأفاتارات التي تعيش حياة اجتماعية كاملة بكيفيات غير متاحة لها في الحياة الحقيقية، وذلك من طرف الناس ذوي الإعاقات. ومن خلال تبنيهم مقاربة مختلفة، انضم عدد من نشطاء الإعاقة إلى خلق القدرة الافتراضية (Virtual Ability) في سنة 2008. يقدم الموقع الافتراضي دعمًا للمعوَّقين، سواء في الحياة الثانية -بما فيها كيفية الولوج إذا صادف أحدهم صعوبة ما في استعمال برمجية أو عُدة معيارية- أو في الحياة الحقيقية، مع استشارة ودعم مقدمين بطرق تبين صعوبة جعل العاملين «على الخط» و«خارج الخط» منفصلين تمامًا.

الحصول على حياة (ثانية): دراسة الحالة الثانية

في ورشة نُظمت ظهر يوم الجمعة، حول ممارسة الديانة اليهودية في العالم على الخط بمركز الدين والميديا بجامعة نيويورك[46] (Center for Religion and Media)، كانت إضاءة افتراضية لشموع يوم السبت (Shabbat) على وشك أن تحدث في القسم اليهودي

(46) أنا مديرة مساعدة مؤسّسة لمركز الدين والميديا (بجامعة نيويورك) الذي انطلق في 2003. الورشة الموصوفة هنا تم تنظيمها من طرف مجموعة البحث المتواصلة «اليهود والميديا والدين» التي نظمتها باربرا كيرشنبلات- غيمبليت، وجيفري شاندلر. لمزيد من المعلومات عن المركز انظر: http://crm.as.nyu.edu/page/home، وحول أنشطة مجموعة البحث انظر مشروع موديا (MODIYA) : http://modiya.nyu.edu/

للعالم على الخط للحياة الثانية[47]. كانت المجموعة المحتشدة تنتظر بلهفة، وتشاهد عرض شاشة الحاسوب، بينما كانت مجموعة أفاتارات على الخط (أو جافاتارات javatars كما يسمي البعض تلك الأفاتارات الافتراضية الممثلة للذات التي أحدثَها مَن يعرّفون أنفسهم بأنّهم يهود) مجتمعة بالنسبة إلى المجموعة الأولى من الشموع التي يجب أن تضاء (افتراضيًّا) على أساس التوقيت الإسرائيلي، متقدمة سبع ساعات على مدينة نيويورك. وبما أن الأفاتار الذي يحمل اسم ناماف أبراموفيتش سيقوم بتنفيذ الشعيرة، فقد سألت الباحثة شافا ويسلر (Chava Weissler) (التي كانت تدير الورشة كجزء من شرحها بحْثَها) أبراموفيتش إذا كان سيغادر على الفور لإضاءة الشموع في الحياة الحقيقية. ولذهول المجموعة كتب معقبًا: «لا، لا يمكنني أن أضيء الشموع في الحياة الحقيقية، أنا معوَّق. الحياة الثانية هي الفضاء الوحيد حيث يمكنني أن أكون يهوديًّا ممارسًا». أبراموفيتش هو نيك دوبري (Nick Dupree)، ناشط في إصلاح ميديكيد (Medicaid)(*) يعاني من ضمور عضلي يستعمل مروحة تهوئة لكي يتنفس. لقد كان نشيطًا في الحياة الثانية فقط لشهور

---

(47) فيرتشوال أبيليتي (Virtual Ability, Inc) هو موقع وِبْ يجمع عددًا من المصادر للأشخاص المعوقين. وهو شركة غير ربحية مقرها كولورادو. وكما يفسر ذلك موقع الوِبْ: «مهمتنا هي تمكين الناس الذين لديهم مدى واسع من الإعاقات بتزويدهم ببيئة داعمة لهم لدخول الازدهار في العوالم الافتراضية على الخط مثل الحياة الثانية»، انظر: http://virtualability.org/vanamav.aspx

(*) ميديكيد (Medicaid) هو برنامج للرعاية الصحية في الولايات المتحدة الأميركية خاص بالأسر والأفراد محدودي الدخل.

قليلة قبل اللقاء الذي تم وصفه للتو. وقد التحق بعالم الميديا هذا بعد قراءة مقال في **الواشنطن بوست** (*Washington Post*) حول كيف أن المعوَّقين يستعملون بإبداع الحياة الثانية وميديا اجتماعية أخرى (Stein 2007). لا يمكن دوبري أن يستعمل لوحة المفاتيح أو أن يرفع يديه، فهو يرقن بأصبع واحدة على فأرة كرة التعقب (trackball mouse)، منشئًا نصًّا من خلال رقن الحروف باستعمال برمجية لوحة المفاتيح الموجودة على شاشة الحاسوب. وكما يصف «لقد قمت في الماضي بإدارة مجموعة دعم على الخط، وأنا مهتم باستعمال المجموعة الافتراضية لدعم المعوَّقين... والآن أسستُ أوبن غيتس (Open Gates)، وهو مشروع لتقديم الدعم للنظراء في الحياة الثانية مدةَ أربع وعشرين ساعة، وعلى امتداد سبعة أيام.

ليس دوبري وحيدًا، ففي عدد لمجلةٍ «على الخط» تسمى **تو لايف** (*2Life*)، وصف مقال كيف كانت المرأة تستعمل العالم الافتراضي لكي تكون أكثر نشاطًا في المجموعة الدينية بكيفية غير متاحة لها «خارج الخط»: «في (العيدين اليهوديين) روش هشانا (Rosh HaShana) ويوم كيبور (Yom Kippur) كان لسيرافينا (Serafina)، وهي حبيسة المنزل (homebound) في الحياة الحقيقية، منزل مفتوح في المعبد اليهودي، ترحب فيه بأي شخص ليس لديه أي إمكان آخر لحضور الخدمات والالتحاق بها في العالم الافتراضي»[48]. إن حكايات دوبري وسيرافينا هذه ـوأخرى كثيرةـ تقدم مغزى

(48) انظر مجلة (*2Life*) على موقع الوِبْ:
http://www.2lifemagazine.com

للإمكان الرقمي بالنسبة إلى أولئك الذين وجدوا أن الحياة الحقيقية أقل من أن تستوعب ضعفهم[49]. وتمامًا مثل اليوتيوب الذي زود أماندا باغس وآخرين بمنصة مهمة، فإن تجارب المشاركين المعوَّقين في الحياة الثانية، تقترح أن المشاركة في هذا العالم الافتراضي تقدم فرصة للانخراط في الممارسات الاجتماعية التي لم تكن متاحة لهم في السابق. إن البحث في تأثير هذا النشاط الافتراضي على الحياة خارج الخط يقترح بأن هذه الفرص المتعلقة لتكون جزءًا من المجموعة الافتراضية، هي «علاجية وجوديًّا». يصف روب ستين في مقاله المؤثر في **الواشنطن بوست** سنة 2007 «أمل حقيقي في العالم الافتراضي»، عددًا من مثل هذه الحالات[50]. عانت سيدة من سكتة دماغية مدمرة في سنة 2003 ألجأتها إلى كرسي متحرك مع بصيص

---

(49) الأمثال هي حكايات تدعونا إلى فحص افتراضاتنا اليومية حول النظام اليومي للأشياء. إنها «تقنية تقليدية للتغلب على المواقف الاجتماعية الصعبة» بمنح «عالم صغير لوضع الحياة وحَلّ متخيل» (Kirshenblatt-Gimblett 1975: 107, 123). مصطلح «حكاية الإمكان» استعمله الاقتصادي راسل روبرتس (Roberts 2008) في روايته حول فضائل السوق الحرة وإبداعية الاقتصاد الأميركي، وكذلك الباحث الأدبي تيرنس مارتن (Martin 1995) في دراسته عن تعلق الأدب الأميركي بـ «البدايات» (beginnings).

(50) يقدم ستين (Stein 2007) اقتباسًا يشير إلى كم هي معرفتنا تمهيدية بخصوص الحياة الرقمية، انطلاقًا من العالم الاجتماعي لمؤسسة العلوم الوطنية ويليام سيمس بينبريدج (William Sims Bainbridge): «يقول الباحثون إنهم يشرعون فقط في استحسان تأثير هذه الظاهرة. إننا في انتقال تقني كبير وانتقال اجتماعي مع هذه التكنولوجيا. لقد أصبحت مؤخّرًا أمرًا مهمًّا ولم نهضم على الإطلاق ماهي الاقتضاءات».

أمل في أن تسير على قدميها مرة أخرى. عادت منذ ذلك الحين إلى استعمال ساقيها و«بدأت تصلح حياتها، تشكر جزئيًّا التشجيع التي قالت إنها نالته من ’عالم افتراضي‘ على الخط حيث كانت تتمشى وتركض، بل وترقص». هناك شخص آخر يعاني من رهاب الميادين (agoraphobia)(*) قد اكتسب ثقة جعلته يجازف بالخروج بعد اكتشاف عالم الحياة الثانية. وتشكل أحدى المستجوَبات في مقالة ستين (Stein 2007) حالة مقنعة لتجاربها في الحقيقة الافتراضية.

> «إنه لأمر لطيف أن تعود لك حياتك مرة أخرى، وهو أمر أفضل بكيفية ما»، كما قالت كيثي أولسن، 53 سنة، التي تستعمل الكرسي المتحرك وتعيش وحيدة ونادرًا ما تغادر منزلها بالقرب من سالت ليك سيتي. في الحياة الثانية تطوف باعتبارها كات كلاتا (Kat Klata)، مع امرأة سمراء شابة وتدير ملهى ليليًّا لفندق دراغون. «لقد التقيت أناسًا كثيرين، يمكنني أن أتمشى. يمكن أن أرقص وأطير أيضًا. ومن دون هذا كنت أحدق في أربعة جدران فقط. فهذا يساعدني ذهنيًّا في شكل كبير.

يقترح ستين (Stein 2007) أن الرفعة والمتعة اللتين يشعر بهما الناس من خلال المشاركة في الحياة الثانية هما أكثر قوة في ناحية ما، لأن «الطبيعة الكاملة المتعددة الأوجه للتجربة تقدم كثيرًا من

(*) رهاب الميادين (Agoraphobia) أو رهاب المكان أو الخلاء: حالة من القلق والخوف من الأماكن العامة والطبيعية المفتوحة، ويتجلى في اضطراب وقلق يجعلان الشخص يشعر أن البيئة الخارجية غير آمنة بالنسبة إليه، وأن المكوث بالبيت هو الأمر الآمن الوحيد.

عرض النطاق الشعوري». ويتحدث الأنثروبولوجي توم بولستورف (Boellstorff 2008) في إثنوغرافيته للحياة الثانية، اعتمادًا على العمل الميداني الذي جرى تنفيذه من 3 يونيو 2004 إلى 30 يناير 2007، عن نتائج تجسيد العالم الواقعي على المشاركة الافتراضية في هذا العالم على الخط. وقد كان قاطنو الحياة الثانية الذين التقى بهم، والذين لديهم إعاقة جسدية، قادرين على توسيع شبكاتهم الاجتماعية واكتساب إحساس بالقوة. كان هؤلاء الناس يتضمنون مشاركًا أصم كان يحب أن يكون نص المحاورة مساويًا لقدرته على التحدث مع أي كان، لأن كثيرًا من الناس في الحياة الحقيقية لم يألفوا لغة الإشارة. هناك قاطن آخر للحياة الثانية كان يتعافى من سكتة دماغية يشرح: «تفقد دورك وإحساسك في التحكم بنفسك في الحياة الحقيقية. في الحياة الثانية يمكنك أن تأخذ قطَعَك الصغيرة التي تعمل وتصوغ منها لنفسك أخرى جديدة» (Boellstorff 2008: 137).

يثبت البحث الإكلينيكي هذه البيانات حول التأثيرات العملية والوجودية للمشاركة في العوالم الافتراضية للأشخاص المعوَّقين[51]. تتضمن هذه التأثيرات المستعملين المعوَّقين الذين اكتسبوا إحساسًا بالتحكم في بيئتهم وتفاعلهم مع الآخرين (Alm [et al.] 1998; Stevens 2004; Williams and Nicholas 2005) وطوّروا وعيًا فضائيًّا معزّزًا، وتنسيق العين-اليد، ومهارات حركية دقيقة، والذين وجدوا مصادر دعم اجتماعي ومعلومات طبية (Hill and Weinert 2004;

(51) لمزيد من المعلومات انظر: http://virtualability.org/va_medical_benefits.aspx

(Kalichman [et al.] 2003 وحققوا استقلالًا كبيرًا، وتواصلًا وتعلّمًا من أولئك الذين لديهم ضعف في الحركة (Anderberg and Jönsson 2005، وإصابات في الدماغ (Thornton [et al.] 2005). برهنت المشاركة في الواقع الافتراضي على أنها تساعد أولئك الذين يعانون من ضعف معرفي على تركيز الانتباه وتعلم مهارات الحياة، مثل التبضع وإعداد الطعام (Alm [et al.] 1998; Christiansen [et al.] 1998; Standen and Cromby 1995). يجد الأشخاص الذين يعانون اضطرابات طيف التوحد، في غالب الأحيان، أن التواصل في الواقع الافتراضي أكثر راحة من التواصل في الحياة الحقيقية (Biever 2007; Parsons and Mitchell 2002).

يلفت بولستورف (Boellstorff 2008) الانتباه إلى احتمال أن يكون تصميم الميديا الرقمية «معيقًا». ومع ذلك، فإن تحرير الحياة كما قد يفعل الأفاتار، بإنشاء تلك الصيغة من الذات، يتطلب «أن يكون المرء قد رأى أو سمع بأعين وآذان حقيقية، وأنه رقن على لوحة المفاتيح، وحرك الفأرة بأيد وأصابع حقيقية» (Boellstorff 2008: 134-135)[52].

---

(52) من خلال ذكر موس (Mauss [1935] 1979) بخصوص تقنيات الجسم وإيلول (Ellul 1964) حول عصر الصنعة (techne) والاعتماد على تجارب سكان الحياة الثانية ذوي الإعاقة، استدل بولستورف على أن كل أشكال التجسيد ـ الافتراضية والواقعية ـ قد تم تكوينها بواسطة الصنعة «التي هي سبب واحد وراء تخصيص مفهوم ما بعد الإنسان (posthuman) بشكل غير كاف للشخصية الافتراضية. وبالإضافة إلى ذلك تسمح هذه الاستمرارية للتجسيد الافتراضي بفقد الإنسان استقراره» (Boellstorff 2008: 135).

يلاحظ بولستورف تردد التعليقات التي سمعها أثناء بحثه الميداني لمدة سنتين في الحياة الثانية في ما يتعلق بفقدان الاعتبار للهندسة الكونية التي قد تكيف المستعملين الذين لهم تنوع في الإعاقات. تتضمن الشكاوى صعوبة قراءة المحارف (fonts) الصغيرة بالنسبة إلى أولئك الذين لديهم ضعف في البصر، وتأثير مؤثرات الفلاش بالنسبة إلى أولئك المصابين بالصرع، وصعوبات تدبير الأفاتارات بكرة التحكم ومشاكل التفكير المجرد المطلوب في الكتابة. لقد وجد بولستورف أيضًا أن كثيرًا من الناس الذين لديهم إفصاح عن الذات (Self-disclosed) يخلقون أفاتارًا لا يعكس ضعفهم- ممارسة العبور على الخط التي تمت ملاحظتها منذ أيام في غرف المحادثة بالنص فقط (Damer 1998; Van Gelder [1985] 1991: 366). وكما وضح ذلك أحد الأشخاص في دراسة بولستورف، أن تكون لديك قدرات افتراضية في الحياة الثانية، وهي ليست موجودة بطريقة أخرى، «تسمح لك بأن تكون حرًّا لاكتشاف نفسك (Boellstorff 2008: 137). وقد خلق آخرون، مثل أماندا باغس، تمثيلات مدمجة تعكس إعاقات حياتهم الواقعية (Boellstorff 2008: 136).

إن حالة قاطني الحياة الثانية مع ما يسميه بولستورف إعاقات نفسية (أو ما قد يسميه بعضهم اختلافات معرفية) تفتح نقاشًا لما يسميه القوة الافتراضية، افتراض «الذات التي يمكن أن تكتشف مصالح ورغبات وتجيب عنها عبر أفعال الإبداعية» (Boellstorff 2008: 147). وكما تمت مناقشة ذلك في حالة أماندا باغس، يلاحظ بولستورف بذكاء أن:

> اعتماد الحياة الثانية على المحادثة النصية عوض الصوت أثناء [فترة] بحثه الميداني، والقدرة المحدودة للتعبير الوجهي للأفاتار، والتسامح العام بالنسبة إلى الأجوبة المؤجلة وغير المتوقّعة (مثلًا، لأن الناس كانوا دائمًا بعيدين عن لوحة الفاتيح) - كل ذلك جعلَ من الممكن بالنسبة إلى كثير من القاطنين المتوحدين أن يكونوا عاملين اجتماعيين أكفاء إلى درجة أكبر في شكل ملحوظ منها في العالم الواقعي (147).

وعلى نحو ذلك، فقد وجد أولئك الذين لديهم اضطراب في نقصان الانتباه «أنه قد تم إدراكهم كأي قاطن آخر، في شكل متشابه مع طريقة الشخص الذي لا يقدر على أن يمشي في العالم الواقعي ويمكن أن يمشي مثل أي شخص آخر» في الحياة الثانية (Boellstorff 2008: 147). وجدت امرأة اسمها سوزي (Suzee) لها أخ يعاني من فصام حاد اسمه جوزيف (Joseph)، نفسها في علاقة مع أخيها محفزة في الحياة الثانية. أما في الحياة الحقيقية، فقد كان جوزيف يعيش مع أمه (رغم أنه في الثلاثين من عمره). لقد قام في الحياة الثانية ببناء وزخرفة قمرته لنفسه، وكان يقضي ساعات مع سوزي يتحدث ويخلق أشياء معها. يلاحظ بولستورف حين يورد هذه الحالات وغيرها، أن «موضوع الحياة الثانية هذا الذي يسمح بولوج داخل الذات في العالم الواقعي يتم حجبه بتجسيد لم يتم اختياره، وأن الالتزامات الاجتماعية كانت مشتركة... لم تكن الأفاتارات مجرد نواب للذات بل مواقع لصنعها في حد ذاتها» (Boellstorff 2008: 148-149).

وبشكل مهم (وليس من المستغرب) كان التمييز لا يزال تحديًا لقاطني الحياة الثانية المعوَّقين برغم أفاتاراتهم المصنوعة التي تسمح

لهم بأن يمروا كأشخاص دون إعاقات. لقد لاحظ شخص ما أن الأصدقاء الافتراضيين أحيانًا «يفرون، وأعتقد أن ذلك يزعجني أكثر هنا. فكأنهم يبحثون عن الشخص المثالي. ما يحصل هنا يسير كما في العالم الواقعي، ولذلك لا يقول كثير من الناس هنا إنهم معوَّقون» (Boellstorff 2008: 138). وفي الوقت ذاته، يلاحظ بولستورف قدرة العوالم الافتراضية على توليد تحديد مُشفِق، كما تمت رؤية ذلك في بعض التعليقات التي أنشأها [أصحابها] جوابًا على فيديوات يوتيوب نشرتها أماندا باغس. «يمكن العوالم الافتراضية أن تكون مواقع للشكوى (التسلط والتحرش) واللامساواة، ولكن يمكنها أيضًا أن تنتج طرقًا جديدة للعيش، بما فيها نوع من التعاطف، والتي تذكر بالمشروع الإثنوغرافي ذاته» (Boellstorff 2008: 249).

بعض إيجابيات التوفر على توسع داخل الحقيقة الافتراضية هي إيجابيات عملية، خصوصًا بالنسبة إلى 38% من ذوي الإعاقة الأميركيين الذين لا يشتغلون بسبب التمييز وأماكن العمل ذات الملاءمة القليلة[53]. تعاني سيشات شيريت (Seshat Czeret) من

---

(53) وفقًا لمكتب الإحصاء بالولايات المتحدة الأميركية، من بين 15.1% من مجموع سكان الولايات المتحدة الذين يتم تصنيفهم معوقين، يعمل فقط 36.7 في المائة، وهم من تتراوح أعمارهم بين 16 و64 (في مقابل 90% أو أكثر من بين مجمل السكان في المجموعة العمرية نفسها. أميريكان فاكتفايندر (American factfinder) يعد مصدرًا على الخط تم خلقه من طرف مكتب الإحصاء الأميركي. الأرقام المذكورة هنا مبنية على تقارير الإحصاء لسنة 2010. انظر: http:// factfinder.census.gov/servlet/STTable ?_bm=y&-geo_id=01000US&-qr_ _name=ACS_2007_3YR_G00-S1801&-ds_name=ACS_2007_3YR_G00.

إعاقة مؤلمة تجعل من الصعب عليها مغادرة البيت أو المشاركة في حياة الجماعة في العالم المادي، فهي ليست قادرة على العمل بعيدًا عن المنزل، وتغادر البيت لزيارات اجتماعية وتشارك في جماعتها المحلية. في الحياة الثانية تدير تجارة ناجحة للملابس والأثاث، وهي لاعبة دور شغوفة. تصف استعمالها الحياة الثانية لا كهروب إلى وهم بل كـ«هروب من الاضطهاد»[54].

انتهى البحث الميداني لبولستورف في يناير 2007 قبل انبثاق المجموعة الرائعة لدعم الأشخاص المعوَّقين في الحياة الثانية بستة أشهر، ويرجع ذلك في شكل كبير إلى مجهودات الناشطة في الإعاقة أليس كروغر[55] (Alice Krueger). ووفقًا لموقع الإعاقة الافتراضي وقبل أن تصبح منخرطة في الحياة الثانية كانت كروغر

> تعمل بصفة مؤقتة من البيت ككاتبة تقنية وناشرة لشركة بحث في التربية لمدة خمس سنوات مستعملة معدات مكتب مكيفة. وكامرأة تعاني من تصلب متعدد فقد وجدت أنه من الصعب على نحو متزايد المشاركة في مجموعتها للحياة الحقيقية. لم تعد قادرة على مغادرة المنزل للعمل، أو كمتطوعة، أو أن تخلق علاقات مع أصدقائها، فقد تحولت إلى العوالم الافتراضية لتلبية

---

(54) مدونة تم خلقها لتعليم الناس كيف يخلقون الأفاتارات، والملابس والقماش والرسوم المتحركة في الحياة الثانية: يمكن إيجادها على الموقع التالي» http://seshat.blogspot.com/.

(55) شكرًا لجون ميكالجيك (John Michalczyk) على النقاش المفيد جدًّا حول هذا الموضوع.

هذه الحاجيات الإنسانية الأساسية. أفاتار السيدة كروغر في الحياة الثانية هو جنتل هيرون (Gentle Heron). يمكن لجنتل أن يقف ويسير دون عكازات[56].

ابتدأت المجموعة التي أسستها كروغر بمعية صديقين معوَّقين آخرين في يونيو 2007 عندما،

شرعوا يفكرون في أهمية مفهوم الجماعة بالنسبة إلى الذين يواجهون الحواجز للمشاركة في المجموعة المادية التي يعيشون فيها. يشرعون في استفسار الناس المعوَّقين عما هي فكرتهم حول «الجماعة»، وماذا كانوا يتوقعون من مسألة كونهم أعضاء للجماعة. وانطلاقًا من هذا البحث حدد الأصدقاء أن الأشخاص المعوَّقين يريدون الأشياء ذاتها التي يريدها أي شخص آخر. يريدون رفقة وصداقة، خصوصًا مع الناس الذين يفهمون الحدود التي يقبعون فيها بفعل شرطهم المعيق. يريدون أن يعرفوا أكثر عن شروطهم، وعن الصحة والرفاهية، وحول المصادر المتاحة لجعل حياتهم أفضل. يريدون فرصة لتوظيفهم أو للقيام بعمل تطوعي ما دام الاثنان فيهما رد للجميل لمجموعتنا، ويريدون أن يستمتعوا. فهذا لم يكن حقًّا مفاجأة، ولا كان مفاجئة من أن هذه الأشياء كانت صعبة التحقق في العالم خارج منازلهم، فالمعوَّقون معزولون دائمًا اجتماعيًّا، وحتى جسديًّا معزولون داخل مجموعاتهم الجغرافية، ولذلك قرر الأصدقاء الثلاثة

---

(56) لمزيد من المعلومات انظر http://www.virtualability.org/aboutus.aspx.

اكتشاف الحقيقة الافتراضية كوضع يتم داخله بناء مجموعة مشجعة... واختيار الحياة الثانية باعتبارها الحياة التي يتم العيش فيها أولًا ما دام يبدو أنها البيئة الثقافية الأكثر غنى والأكثر تطورًا (Whiteberry 2008).

في الأصل كان الأصدقاء الثلاثة يسمون المجموعة «على الخط» التي قاموا بخلقها بـ«ملاذ هيرون» (Heron Sanctuary)، لكن الموقع أُسيء فهمه على أنه «منظمة تزود طيور اللقلق ذات الريش الأزرق بمكان آمن». وحينما كانوا يُجْرُون البحث التقوا مصادفة بمركز الولوجية للحياة الثانية هيلث إنفو آيلند (HealthInfo Island)، وفيه التقوا بلوريلي جينو (Lorelei Junot)، وهي مكتبية مسؤولة عن إعداد أرخبيل جزيرة المعلومة (Information Island archipelago) داخل الحياة الثانية. لقد سمحت لهم جينو باستعمال قطعة أرض على إيدوآيلند4 (EduIsland4) ومن ثم انطلق المشروع. وخلال شهورها الثمانية الأولى نمت المجموعة إلى 150 موضوعًا، واكتسبت سريعًا صيتًا باعتبارها المجموعة الأولى في الحياة الثانية التي تدعم الأشخاص ذوي الإعاقة في العالم الحقيقي. وبعد نقاش، أنشأت هذه المجموعة في يناير 2008 فيرتشوال أبيليتي (Virtual Ability)(*)، وهي شركة غير ربحية محدودة مقرها كولورادو حيث تعيش كروغر. تتوفر فيرتشوال أبيليتي على ست ملكيات للحياة الثانية تعكس

(*) فيرتشوال أبيليتي (Virtual Ability) وترجمتها الحرفية «القدرة الافتراضية»، هي مؤسسة غير ربحية تُعنى بمشاكل ذوي الإعاقة. انظر موقعها على الرابط الإلكتروني التالي (https://virtualability.org)

الانشغالات الأولى التي صاغها المؤسسون، وهي: (1) فيرتشوال أبيليتي آيلند (VAI)، التي توجه القاطن وتقوم بتدريب المعوَّقين أو ذوي المرض المزمن على كيفية الإبحار في الحياة الثانية. (2) هيلث إنفو آيلند المرتبطة بجسر متحرك بفيرتشوال أبيليتي آيلند، والتي تقدم معلومات عن الصحة الفيزيائية والشعورية والذهنية عبر عروض تفاعلية وروابط بمصادر خارجية وأحداث ومساعدة مشخصة بالإضافة إلى مركز ولوجية بطوابق تركّز على المظاهر المختلفة للولوجية: ضعف البصر والسمع والحركية والبراعة والتعلم. (3) كيب آيبل (Cape Able) المخصصة للذين لديهم صمم وتدهور في السمع. (4) كيب سيرينيتي (Cape Serenity)، وهو مأوى يتميز بمكتبة تحتوي كتبًا ألفها معوَّقون، كما أن هناك فناء لقص الحكايات والقراءات الشعرية، (5) ملكية وولبرتينغر (Wolpertinger)، وتقدم ثلاثًا وعشرين شقة غير باهظة الثمن و(6) أفيس (AVESS) (Amputee Virtual Environment Support Space) (فضاء دعم البيئة الافتراضية للأبتر) التي تم بناؤها لإقامة ممارسة أفضل وبروتوكولات لتوفير خدمات الدعم النظير «على الخط» للمبتورين من العسكريين وعائلاتهم[57]. ومن سنة 2006 إلى سنة 2010 كانت ويلنس آيلند (Wellness Island) (جزيرة الرفاهية) التي أسسها مستشار الحياة الثانية أفلون بورك (Avalon Birke) تقدم مركزًا من المراكز الأولى لدعم الحياة الثانية

---

(57) لمزيد من المعلومات انظر http://www.virtualability.org/aboutus.aspx

للتزود بمصادر الصحة العقلية، وتقديم الاستشارة والتربية. وقد تم إغلاقها بعد ثلاث سنوات ونصف بسبب ضغوط الزمن والمال[58].

وعلى عكس معظم المشاركين الآخرين بالأفاتارات في الحياة الثانية ومجموعات افتراضية أخرى، فإن أولئك المنخرطين في الفيرتشوال أبيليتي (القدرة الافتراضية) لا ينظرون إلى مشاركتهم في الحياة الثانية باعتبارها لعبة، فهدفهم تقديم مجموعة دعم للمعوَّقين ولأصدقائهم وأسرهم ـ مشروع جاد لا ينظر إلى أنّ الحد بين الحياة الافتراضية والحياة الحقيقية ذو معنى. وفي تناغم مع اهتمامهم بحقوق الإعاقة «على الخط» و«خارج الخط» معًا، فإن مشروعهم الأكثر جدة كان تنظيم واستضافة ندوة العالم الافتراضي حول حقوق العالم الحقيقي[59]. وتتضمن تلك البيئة الداعمة جعل الحياة الثانية قابلة للولوج من قبل الناس الذين يشكون مختلف أنواع الإعاقات. كما تم شرحه على موقع وب فيرتشوال أبيليتي:

> من المحتمل أن لديك أصدقاء معوَّقين. تعرف أن المعوَّقين يواجهون حواجز عدة للعيش في العالم «الواقعي» هناك، أيضًا

---

(58) ساكند لايف هيلثي (Second Life Healthy) توحد المعلومة في كل نشاط الحياة الثانية المرتبطة بالعناية الصحية التي توجد في العالم الافتراضي. انظر ويلنس آيلند (Wellness Island) http://slhealthy.wetpaint.com/page/wellness+Island

(59) انعقدت ندوة تأكيد حقوق الإعاقة الدولية (International Disability Rights Affirmation) في 23ـ24 تموز (يوليو) 2011 بسوجورني أوديتوريوم بالفيرتشوال أبيليتي آيلند، انظر http://etechlib.wordpress.com/2011/07/26/second-life-international-disability-rights-affirmation-conference-overview/.

حواجز لولوج العالم الافتراضي. بعض الناس لديهم يد واحدة فقط، أو أصبع واحدة يمكن التحكم فيها عند الرقن. البعض يستعمل القلم أو يرقن بإصبع القدم. بعضهم لا يمكنه أن يرقن مطلقًا، ويستعمل برمجية التعرف إلى الصوت للتحكم في حاسوبهم. تساعد فيرتشوال أبيليتي المحدودة الناس الذين لهم هذا النوع من التحديات على الولوج ليصبحوا ناجحين في العوالم الافتراضية، مثل الحياة الثانية (Second Life ®). وأثناء سيرورتنا المتفردة للقبول نقوم بتقويم المهارات الفردية وإعانة الزبائن بأجهزة مساعِدة وبرمجيات مناسبة، وتقديم تدريب وتوجيه على المقاس[60].

إن جعل التكنولوجيا متاحة للأشخاص ذوي الإعاقة يعد أمرًا مركزيًّا في مشروع فيرتشوال أبيليتي. يناقش الموقع كيف أن الاهتمام بهذا الشكل من الولوجية هو في الواقع جزء من صنع هذا النوع لـ«حماية افتراضية» أقر غوغين ونيويل بأنها يمكن أن تحصل عندما يتم أخذ ولوج الوسيط بعين الاعتبار.

تسير اللغة التي يستعملها الموقع لوصف الأنشطة المتاحة عندما يلج الناس الفيرتشوال أبيليتي بالمنطق ذاته. تساعد الفيرتشوال أبيليتي الأعضاء

على الاندماج في المجتمع الافتراضي والتزود بمجموعة الدعم المستمرة. تمنح المجموعة الأعضاء معلومات وتشجيعًا

(60) لمزيد من المعلومات انظر: http://virtualability.org/aboutus.aspx

وتدريبًا ورفقة، وإحـالات على مصادر ومجموعات أخرى على الخط، وبطرق للمساهمة بالمقابل لفائدة المجموعة، وبطرق للاستمتاع. نعتبر الرحلات الافتراضية جزءًا من مقررنا مع المنتسبين الجدد. لدينا أيضًا متطوعون يحبون أن يذهبوا للتبضع ويستمتعون بمساعدة الناس بتغييرات افتراضية. فبينما يـودّ أي شخص جديد ـتقريبًاـ في العالم الافتـراضي أن يستمتع بتوجيه مبكر، فإننا نجد أن هذا الاهتمام المشخص هو في معظم الأحيان حاسم في نجاح المعوَّقين. نقوم أيضًا بكثير من الرقص. لقد حملنا الناس على السير في الغابات الافتراضية، وتسلق الجبال، والقفز الافتراضي بالمظلات... كل أنواع الأشياء التي تكون عميقة وممتعة لشخص ما ذي حدود فيزيائية وذهنية. إنها تجربة مدهشة أن تساعد شخصًا ما لن يسير على قدميه ثانية في الحياة الحقيقية للقفز على الترامبولين الافتراضية (البهلوانية)[61].

خاتمة

إن مقاربة الفيرتشوال أبيليتي الواعية للهندسة الرقمية تلك التي تستجيبَ لمتطلبات الأشخاص المعوَّقين لولوج الميديا هي بيان أساسي عن من يعتبر جزءًا من المجموعة الأخلاقية: تقترح أن الآمال التي عبر عنها غوغين ونيويل في 2003 لم تعد في شكل كامل حول المستقبل. ويمكن أن تصف كلماتهما بسهولة فلسفة فيرتشوال أبيليتي وممارستها.

---

(61) لمزيد من المعلومات، انظر: http://virtualability.org/aboutus.aspx

فانطلاقًا من هذه المعرفة، التي تأتي من الأشخاص المعوَّقين بصفتهم خبراء في خصوص حياتهم وفرصهم، تمكن صياغة فهم مختلف للأشخاص المعوَّقين وللميديا الجديدة، وهذا يتطلب منا الاعتراف وتأكيد الممارسة بالطرق المختلفة لمعرفة العالم وتنظيم تنوع الإعاقات لدى الناس في مجتمعاتنا (Goggin and Newell 2003: xix).

ما زال هناك موضوع مهم تجب تغطيته قبل إتمام **الدوكسا** (doxa) الرقمية، حيث «يمكن الإعاقة في تجسيداتها الرقمية أن تتجلى في طرق جديدة وغير متوقعة وأكثر عدلًا لفائدة حقيقية... للأشخاص المعوَّقين» (Goggin and Newell 2003: 154). ما زالت ابنتي في سن الـ 22، وهي تجد صعوبة في العثور على شخصيات بإعاقات في التلفزة أو في الأفلام، وقلما يثير أولئك الذين يشغلون مواقع الخبراء العموميين للأشياء الرقمية الانتباه إلى وجود تفاوتات لولوج عالم الميديا بالنسبة إلى الذين يعانون من الإعاقة، أو إلى مجموعات مهمشة أخرى (Ginsburg: 2008)، مع استثناءات عرضية للقاعدة، مثل أماندا باغس، ومع ذلك فإن الحالات التي تمت مناقشتها هنا توحي بأن تغييرًا كبيرًا سيرد انطلاقًا من المعنى الموسع للتجربة والشخصية التي خلقتها أماندا باغس للجمهور عبر العالم من خلال فيديواتها على اليوتيوب وتدويناتها، مرورًا بالتوسع الخيالي لولوج الحياة الثانية من طرف أليس كروغر/ جنتل هيرون في بحثها لاستعمال الميديا الرقمية لخلق عالم بديل مليء بالإمكانات ومساعدة المعوَّقين على تحفيز الطاقات للشبكات الاجتماعية التي على الخط

وخارج الخط بالنسبة إلى صناع الأفلام النشطاء في الإعاقة، أمثال دان حبيب. تساعدنا هذه الحالات في فهم كيف أن إمكانات الميديا الرقمية تمكن من تدخلات دالة في أنواع فهمنا اليومي لما يعنيه أن تكون إنسانًا لما يقدر بـ15 إلى 20 في المائة من سكّان العالم الذين يعيشون مع الإعاقات، وهي فئة يقترن كل واحد منا بها بنبضة قلب.

يبدو من الملائم للفصل تأكيد دلالة إثبات الذات بالنسبة إلى أولئك الذين لديهم إعاقة لتمكين أماندا باغس من قول كلمتها الأخيرة. لقد أوضح في لغتي الحافزَ الوجودي لوجودها في الميديا الاجتماعية وإمكاناتها التحررية:

هناك أناس معذبون، أناس يموتون، لأنه لا يتم اعتبارهم أشخاصًا، ولأن نمط تفكيرهم يُعْتَبَرُ غير مألوف أو ليس تفكيرًا على الإطلاق. فقط عندما يتم الإقرار بأنماط من الشخصية، آنذاك يمكن تحقيق العدل وحقوق الإنسان.

شكر

أنا مدينة لداني ميلر وهيذر هورست إذ دعواني إلى المشاركة في هذا الكتاب. لقد شجعاني على اكتشاف زاوية جديدة لمشروع بحث طويل كنت أشتغل عليه لسنوات عديدة مع راينا راب، والذي تم دعمه من طرف مؤسسة سبنسر (Spencer Foundation)، ومعهد التنمية البشرية والتغيير الاجتماعي بجامعة نيويورك. أريد أيضًا أن أشكر غابرييلا كولمان، وإميلي مارتن، وجون ميكالجيك، وراينا راب على قراءاتهم العميقة للمسودة الأولى لهذا الفصل.

المراجع

Alm, N., J. L. Arnott, I. R. Murray, and I. Buchanan. 1998. Virtual Reality for Putting People with Disabilities in Control. *Systems, Man, and Cybernetics* 2: 1174-1179.

Anderberg, P., and B. Jönsson. 2005. Being There. *Disability and Society* 20(7): 719-33.

Baggs, Amanda. 2007. *In My Language.* YouTube, January 14. http://www.youtube.com/watch?v=JnylM1hI2jc.

Biever, C. 2007. Let's Meet Tomorrow in Second Life. *New Scientist* 2610 (June): 26-27.

Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Bouquet, Mary. 2001. Making Kinship with an Old Reproductive Technology. In *Relative Values: Reconfiguring Kinship Studies,* eds. Sarah Franklin and Susan McKinnon, 85-115. Durham, NC: Duke University Press.

Bourdieu, Pierre. [1972] 1977. *Outline of a Theory of Practice.* Vol 16, trans. R. Nice. Cambridge: Cambridge University Press

Charlton, James. 1998. *Nothing About Us Without Us: Disability Oppression and Empowerment.* Berkeley: University of California Press.

Christiansen, C., B. Abreu, K. Ottenbacher, K. Huffman, B. Masel, and R. Culpepper. 1998. Task Performance in Virtual Environments Used for Cognitive Rehabilitation after Traumatic Brain Injury. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation* 79(8) (August): 888-892.

Coleman, Gabriella. 2010. Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* 39: 487-505.

Cooper, Anderson. 2007. Why We Should Listen to «Unusual» Voices. 21 February. http://www.cnn.com/CNN/Programs/anderson.cooper.360/blog/2007/02/whywe-should-listen-to-unsual-voices.html.

Damer, Bruce. 1998. *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet.* Berkeley, CA: Peachpit Press.

Ellis, Kate, and Mike Kent. 2010. *Disability and New Media.* New York: Routledge.

Ellul, Jacques. [1954] 1964. *The Technological Society,* trans. John Wilkinson, intro. Robert K. Merton. New York: Alfred A. Knopf. Accessed 18 August 2011.

Fox, Zoe. 2011. *Four Ways iPads Are Changing the Lives of People with Disabilities.* http://mashable.com/2011/07/25/ipads-disabilities/. Accessed 18 August 2011.

Gajilan, Chris. 2007. Living with Autism in a World Made for Others. 22 February. CNN.com. http://edition.cnn.com/2007/HEALTH/02/21/autism.amanda/index.html. Accessed 18 August 2011.

Garland-Thomson, Rosemarie. 2009. *Staring: How We Look.* New York: Oxford University Press.

Ginsburg, Faye. 2008. Rethinking the Digital Age. In *The Media and Social Theory,* eds. David Hesmondhalgh and Jason Toynbee, 129-144. New York: Routledge.

Ginsburg, Faye. 2011. Native Intelligence: A Short History of Debates on Indigenous Media and Ethnographic Film. In *Made to Be Seen: Perspectives on the History of Visual Anthropology,* eds. Marcus Banks and Jay Ruby, 234-255. Chicago: University of Chicago Press.

Ginsburg, Faye, Lila Abu Lughod, and Brian Larkin. 2002. *Media Worlds: Anthropology on New Terrain.* Berkeley: University of California Press.

Goggin, Gerard, and Christopher Newell. 2003. *Digital Disability: The Social Construction of Disability in New Media.* New York: Rowman & Littlefield.

Grinker, Roy Richard. 2007. *Unstrange Minds: Remapping the World of Autism.* New York: Basic Books.

Gupta, Sanjay. 2007. Behind the Veil of Autism. 20 February. http://www.cnn.com/HEALTH/blogs/paging.dr.gupta/2007/02/behind-veil-of-autism.html.

Gupta, Sanjay. 2008. Finding Amanda. 2 April. http://thechart.blogs.cnn.com/2008/04/02/.

Habib, Dan. 2008. *Including Samuel.* Durham, NH: Institute on Disability. Film. www.includingsamuel.com/.

Hill, W. G., and C. Weinert. 2004. An Evaluation of an Online Intervention to Provide Social Support and Health Education. *Computers, Informatics, Nursing* 22(5) (August): 282-288.

Kalichman, S. C., E. G. Benotsch, L. Weinhardt, J. Austin, W. Luke, and C. Cherry. 2003. Health-Related Internet Use, Coping, Social Support, and Health Indicators in People Living with HIV/AIDS: Preliminary Results from a Community Survey. *Health Psychology* 22(1): 111-116.

Kirshenblatt-Gimblett, Barbara. 1975. A Parable in Context: A Social Interactional Analysis of Storytelling Performance. In *Folklore: Performance and Communication,* eds. Dan Ben-Amos and Kenneth S. Goldstein, 107-123. The Hague: Mouton.

Martin, Terence. 1995. *Parables of Possibility: The American Need for Beginnings.* New York: Columbia University Press.

Mauss, Marcel. [1935] 1979. Body Techniques. In *Sociology and Psychology: Essays by Marcel Mauss,* trans. Ben Brewster, 95-123. London: Routledge and Kegan Paul.

Miller, Daniel. 2011. *Tales from Facebook.* Cambridge: Polity Press.

Parsons, S., and P. Mitchell. 2002. The Potential of Virtual Reality in Social Skills Training for People with Autistic Spectrum Disorders. *Journal of Intellectual Disability Research* 46 (pt. 5) (June): 430-443.

Rapp, Rayna, and Faye Ginsburg. 2001. Enabling Disability, Rewriting Kinship, Reimagining Citizenship. *Public Culture* 13 (3): 533-556.

Rapp, Rayna, and Faye Ginsburg. 2010. The Human Nature of Disability. Vital Topics Column. *American Anthropologist* 112 (4): 517.

Rich, B. Ruby. 1999. Collision, Catastrophe, Celebration: The Relationship Between Gay and Lesbian Film Festivals and Their Publics. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 5(1): 79-84.

Roberts, Russell. 2008. *The Price of Everything: A Parable of Possibility and Prosperity.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Sahlins, Marshall. 1985. *Islands of History.* Chicago: University of Chicago Press.

Schweik, Susan M. 2009. *The Ugly Laws: Disability in Public.* New York: New York University Press.

Shapiro, Joseph. 2006. Autism Movement Seeks Acceptance, Not Cures. *All Things Considered,* National Public Radio. 26 June. http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId = 5488463.

Shirky, Clay. 2008. *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations.* New York: Penguin.

Snyder, Sharon L., and David T. Mitchell. 2008. «How Do We Get All These Disabilities in Here?»: Disability Film Festivals and the Politics of Atypicality. *Canadian Journal of Film Studies* 17(1) (Spring): 11-29.

Sreberny, Annabelle, and Gholam Khiabany. 2010. *Blogistan: The Internet and Politics in Iran.* London: I. B. Tauris.

Stein, Rob. 2007. Real Hope in a Virtual World. *Washington Post,* (6 October). http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/10/05/AR2007100502391.html.

Stevens, L. 2004. Online Patient Support: Mostly a Boon, but Challenges Remain. *Medicine on the Net* 10(3): 1-6.

Thornton, M., S. Marshall, J. McComas, H. Finestone, A. McCormick, and H. Sveistrup, H. 2005. Benefits of Activity and Virtual Reality Based Balance Exercise Programmes for Adults with Traumatic Brain Injury: Perceptions of Participants and Their Caregivers. *Brain Injuries* 19(12) (November): 989-1000.

Van Gelder, Lindsey. [1985] 1991. The Strange Case of the Electronic Lover. In *Computerization and Controversy: Value Choices and Social Conflicts,* eds. Charles Dunlop and Rob Kling, 364-375. Boston: Academic Press.

Whiteberry, Widget. 2008. The Story of the Heron Sanctuary. *Imagination Age* (24 January). http://www.theimaginationage.net/2008/01/story-of-heron-sanctuary.html.

Williams, P., and D. Nicholas. 2005. Creating Online Resources for the Vulnerable. *Library and Information Update* 4(4): 30-31.

Wolman, D. 2008. The Truth About Autism: Scientists Reconsider What They Think They Know. *Wired* 16(3). http://www.wired.com/medtech/health/magazine/1603/ff_autism?currentPage=all. Accessed June 6 2012.

Wurzburg, G. 2010. *Wretches and Jabberers: Stories from the Road.* Film. Area 23A.

6

مقاربات للتواصل الشخصي



ستيفانا برودبنت

يهتم هذا الفصل بحقل خاص داخل الأنثروبولوجيا الرقمية، وهو التواصل الشخصي. وسيبين أن لظهور الأنثروبولوجيا الرقمية نتائج شخصية خاصة، لأن التواصل نفسه يعد مركزيًّا في شكل كبير بالطريقة التي تكونت بها العلاقات وعولجت بها. إن الغرض من هذا الفصل هو الذهاب أبعد من الاقتراحات التخمينية في ما يخص نتائج تكاثر ميديا التواصل الجديدة والتركيز، بدلًا من ذلك، على النتائج المتاحة الآن من خلال البحث الإثنوغرافي المفصل.

ترتكز نواة هذا الفصل على دراستين للحالة. تهتم الأولى بالتحول المدهش في العلاقة بين حالتي العمل واللاعمل، مثل تلك الحدود التي تم تطويرها طيلة ما يفوق القرن، والتي تم افتراض أنها أساسية بالنسبة إلى إنجاز فعلي للعمل في العالم الحديث والتي تم خرقها بالكامل بواسطة التكنولوجيا الجديدة. أما دراسة الحالة الثانية فتأخذ بعين الاعتبار العدد الهائل للقنوات الجديدة والأدوات المتاحة، وتبين أنها أصبحت أكثر مما يشكله مجموع أشكالها الفردية

التي عملت جماعيًّا بالفعل على إعادة تنشئة العلاقة اجتماعيًّا بين الناس والتكنولوجيا. وقبل تقديم دراستَي الحالة، سيركز الجزء الأول من الفصل على بعض النتائج العامة انطلاقًا من بحث حديث يصف النقاش المستمر في ما يتعلق بأثر الاتصال الموسط على السلوك الاجتماعي.

إن سياق هذا النقاش هو بروز كثير من تكنولوجيا التواصل الجديدة، ففي السنوات العشرين الأخيرة، شاهدنا التبني واسع الانتشار لقنوات الاتصال الجديدة المتنوعة: البريد الإلكتروني الذي شكل لسنوات عديدة السائق الأساسي للمستعملين لولوج الإنترنت، والمراسلة اللحظية في صورها المختلفة، ومجموعات يوزنيت (usenet groups) والمنتديات على الخط، ومكالمات الهاتف المحمول، والرسائل النصية (texting) وبروتوكول خدمة الهاتف على الإنترنت (VoIP) ومجموعة من مواقع التواصل الاجتماعي. ومن المثير للاهتمام، أن تبني هذه القنوات لا يتبع تسلسلًا خطيًّا، وأنه في دول مختلفة يتبع اكتشاف استخدام هذه القنوات المختلفة طرقًا متنوعة. لقد فتحت بعض الدول الطريق لاستعمال الهاتف المحمول (mobile telephony)، مع استعمال مبكر ومكثف لخدمة الرسائل القصيرة (SMS) أو الرسائل النصية (كما تمت مناقشة ذلك من إيغاريشي Igarishi وتاكاي Takai ويوشيدا Yoshida 2005 في اليابان، وكاسيسنيمي kasesniemi 2003 في فنلندا، وباراغاس Paragas 2005 في الفيليبين). وقد توقع آخرون اعتمادًا واسعًا للمراسلة اللحظية، كما تفعل الولايات المتحدة الأميركية مع (AIM)

(الرسائل اللحظية لـAOL)(*) والصين مع «كيوكيو» (QQ)، وكوريا الجنوبية مع الشبكة الاجتماعية سَيْوورلد (Cyworld). تتعلق أسباب هذا التنوع بالسياسات الوطنية المؤدية إلى الاختلافات في توفر الروابط ذات النطاق الواسع أو خدمات الهاتف المحمول منها إلى الخصوصيات الثقافية. إن تطور البنيات التحتية والانسجام الكبير للسياسات في معظم الدول الغنية اليوم يعنيان أن هناك انتظامًا كبيرًا للولوج وللتسعير عبر الأسواق، وأن المستعملين معرضون يوميًّا للمجموعة الكاملة لإمكانات التواصل، وقادرون على ولوج كل القنوات المشار إليها أعلاه انطلاقًا من أجهزة مختلفة، وغالبًا ما يكون ذلك بخدمات فردية.

بالانتقال إلى الأبعاد الاجتماعية، فإن مجيء تكنولوجيات الاتصال الرقمي قد تم تقديمه في شكل عام كتوسيع لبيئاتنا الاجتماعية. إننا نتحدث عن موت المسافة ونتصور هذا على أنه عالم فسيح يحملنا خارج رهاب الاحتجاز (claustrophobia) للعلاقات الشخصية المقيدة، ويقودنا نحو المناظر الطبيعية المديدة للتشبيك والتوسع. ومن هذا المنظور، فإن الروابط المبنية على المكان قد تم تكسيرها لفائدة الروابط المبنية على المصلحة (interest-based) التي تم إنشاؤها عن بعد في استقلال عن القرب المادي. لقد اخترقت هذه الفكرة ثقافة تطوير البرمجية في الخمس عشرة سنة الأخيرة،

(*) (AIM) هي اختزال لـ(AOL instant messaging)، وAOL هي شركة متعددة الجنسيات مختصة بوسائل الاتصال الجماهيري، وهي في الأصل تعني (AmericaOnLine).

وسمحت ببروز منصات لا حد لها للمجموعات على الخط وأن تزدهر. إن المجتمعات التي على الخط التي تقوم على المصلحة قد أصبحت موضوع تدقيق من قبل العلوم الاجتماعية بمجرد أن بدأ مثل هذه المجتمعات في جذب المتبنين الأوائل للإنترنت. ظهرت في التسعينات مجالات جديدة للبحث انطلاقًا من العلاقة بين العلوم الاجتماعية وعلوم الحوسبة (computing) مثل التواصل الموسط بالحاسوب (computer-mediated communication) الذي كان مجاله التحليلي الأساسي البيئاتِ التشاركية الأولى التي على الخط: مجموعات يوزنيت، غرف المحادثة والأبراج المحصنة المتعددة المستعملين «م يو دي» (MUDs). لقد تمت دراسة هذه المجموعات التي تمكن من انخراط جزء من مستعملي الإنترنت في الوقت ذاته، في شكل واسع بسبب جدتها، ولأنها تتضمن سمات لما كان يبدو أنه التحول الاجتماعي الأساسي الذي أدخلته الإنترنت. تقوم مجموعات الأخبار (newsgroups) بتجميع الناس الذين يريدون المناقشة والتعاون في قضايا اهتمام خاصة، وكانت «م. يو. دي» اللعبة الأولى لِلُعبة الأدوار متعددة اللاعبين حيث يخلق المستعملون لأنفسهم شخصيات خيالية ويلعبون مع لاعبين آخرين على الخط. وصفت شيري توركل (Sherry Turkle 1995) في تحليلها «م يو دي» الحالات الأولى للهويات الافتراضية المتعددة، وهي تجربة أصبحت الآن منتشرة كثيرًا. إنّها فكرة أن الناس يمكن أن يقيموا علاقات مكثفة ومثمرة وغنية عاطفيًا في الفضاءات الافتراضية التي تم خلقها لتجميع الناس من العقلية نفسها الذين لهم

اهتمامات مشتركة بغض النظر عن وضعهم الجغرافي وانتمائهم الاجتماعي والسياسي المثير للنشوة الثقافية. لقد استدل مانويل كاستلز (Manuel Castells) في *The Rise of the Network Society* (2000 [1996]) على الطبيعة التحويلية لشبكات المعلومات على العلاقات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية. لقد كان هوارد رينغولد (Rheingold 2002) مناصرًا لدور تكنولوجيا الاتصال في توسيع القدرة الإنسانية على التعاون. في الحقول المتصلة بالتعاون المدعوم بالحاسوب والعمل التشاركي المدعوم بالحاسوب، أشار دوريش وبيلوتي (Dourish and Belloti 1992) وناردي ووايتكر وبرادنر (Nardi, Whittaker and Bradner 2000) أيضًا، إلى دور التكنولوجيا في تغيير التعاون في المجموعات الاجتماعية. لقد وجد الباحثون في التعليم المدعوم بالحاسوب سبلًا محتملة لـ«مجموعات الممارسة» (communities of practice) «على الخط»، وهو مصطلح استعمله ليف وفنغر (Lave and Wenger 1991) وكان مؤثرًا في شكل كبير بتحليل المجتمعات التي «على الخط» (Sproull and Kiesler 1991; Suchman 1987).

إن ظهور هذه السرعة المذهلة لتبني الهواتف المحمولة قد وضع زاوية مختلفة تمامًا لفهمنا للتواصل الشخصي عن بعد. هناك كثير من الأجهزة التي هي أكثر شخصية من الحواسيب، وهي الهواتف المحمولة التي تقوي المحادثات بين شخص وآخر، بدل تبادلات المجموعة، فالهواتف المحمولة التي تم تصميمها للمكالمات الصوتية، والتي هي أساسًا من شخص إلى شخص وتم توسيعها بعد

ذلك لدعم المراسلة النصية، والتي هي مرة أخرى شكل مثنوي للتبادل أساسًا، قد تجاوزت الحواسيب الشخصية في عدد المستعملين، وفي كثافة التبادلات وفي الدلالة التي يسندها المستعملون إليها باعتبارها أدوات اجتماعية.

لقد حددت سلسلة من الأعمال الأصيلة بين 2000 و2006 حول استعمال الهاتف المحمول من طرف كاتز وإيكوس (Katz and Aakhus 2002)، وإيطو وأوكابي (Ito and Okabe 2005)، وإيطو وأوكابي وماتسودا (Ito, Okabe and Matsuda 2005)، ولينغ (Ling 2004)، وفورتوناتي (Fortunati 2003)، ودو غورنيه وسموريدا (de Gournay and Smoreda 2003)، وليكوبي وسموريدا (Licoppe and Smoreda 2005) ما تم إثباته على أنه سمات ثابتة للتواصل بالهاتف المحمول. تسمح الهواتف المحمولة للناس بالحفاظ على اتصال دائم مع مجال حميمي للعلاقات. لقد وصف إيطو وأوكابي (Ito and Okabe 2005) معنى الوعي المتبادل الدائم الذي جربه المراهقون اليابانيون وهم يتبادلون الرسائل النصية. لقد تم العثور أيضًا على تضييق للروابط في أفريقيا (De Bruijn, Nyamnjoh and Nyamnjoh 2009)، وآسيا المحيط الهادئ (Hjorth 2008) والصين (Wallis 2008) والهند (Priyanka 2010 Lee ;2009). لقد وصف جوناثان دونر (Jonathan Donner 2006) الاستعمال الاجتماعي المكثف للهواتف الذكية من قبل المقاولين الصغار برواندا (Rwanda)، حيث وجد أن أكثر من ثلثي المكالمات والنصوص قد تم توجيهها إلى العائلة والأصدقاء. وقد استدل هورست وميلر

(Horst and Miller 2006) على أن الجامايكيين يرعون الشبكات الشخصية الواسعة لتدمير حدود مجموعتهم المحلية أو الشبكات الأسرية، ويستعملون أيضًا الهاتف المحمول لتكثيف العلاقات الموجودة. لقد أكدت الاستطلاعات مثل تلك التي يقوم بها مجلس البحث الأسترالي (Australian Research Council) (Bittman, Brown and Wajcman 2009) أو تلك التي أنجزها هامبتن وسيشن وهير (Hampton, Sessions and Her 2011) في الولايات المتحدة الأميركية بناء على عينات واسعة من المستعملين على أن الأغلبية الواسعة من المكالمات والرسائل النصية تم تبادلها بين أعضاء الأسرة والأصدقاء الأقرباء، مؤكدين ما دعاه لينغ (Ling 2008) «التضامن المقيد»[62].

وبشكل مفارق، فإن هذه الدراسات قد وجهت النقاش حول الاتصال الرقمي نحو اتجاه مختلف انطلاقًا من النشوة الأولية بخصوص تجديد المجموعات والأشكال الجديدة للنشاط الاجتماعي الشامل. لقد فحص علماء اجتماع آخرون في شكل نقدي الافتراض المضاد: كون التواصل الموسط يثير سيرورة الفردانية (individualization) (Boase and Wellman 2006; Kraut [et al.] 1996, 1998; Ling and Campbell 2009). لقد تأصل هذا السجال في نقاش سوسيولوجي مترسخ في التطور التاريخي للنشاط الاجتماعي

(62) بينت الدراسة الأسترالية لأكثر من 2000 شخص مثلًا، أن ثلثي كل التواصلات كانت تقريبًا نحو الأسرة والأصدقاء، و12% فقط من 13978 مكالمة كانت ذات صلة بالعمل.

نحو تقليص للتماسك الاجتماعي والالتزام العام ;Fisher 1982)
Granovetter 1973; Putnam 2000; Sennett 1998). لقد تم اعتبار عدد من الممارسات الشائعة بين مستعملي الهاتف المحمول (مثل إقامة مكالمات خاصة في الفضاءات العامة) إشارات للانفصال عن المجال العام وتركيز واضح على الروابط الشخصية الضيقة (2010 Ling 2008; Harper). ولقد تم اعتبار الناس منفصلين عن محيطهم للتركيز على مزيد من العلاقات البعيدة، ولكن أيضًا الأكثر حميمية وترسيخًا من خلال هواتفهم المحمولة. فانتباه المتصلين كان موجهًا نحو مخاطبيهم البعيدين، مستثنين الناس الذين كانوا في حضورهم. ولقد تم وصف نماذج الانعزال نفسها من طرف بول (Bull 2000) في تحليله استعمال الأجهزة الموسيقية الشخصية مثل المشغل الموسيقي (MP3) لخلق حدود للذات، فمجموعة السلوكات هذه تم تأويلها كتوجه لتفضيل الروابط الخاصة على حساب الروابط العامة (Campbell 2007). فالخروقات التفاعلية التي ترد عندما ينجز شخص ما محادثات خاصة/ بعيدة وتبادلات عامة/ حضور مشارك معًا، قد تم تحليلها داخل الإطار المرجعي لنظرية (أمام الستارة وخلفها) لغوفمان (Goffman 1959). وقد اقترحت هذه النتائج أن أنواع الفهم المقبولة لما يمثله المجال الخاص والمجال العام قد خضعت لتغيير أساسي وسريع، والذي تم تقديره في شكل أفضل عبر اللقاء الإثنوغرافي مع تفصيلات التواصل اليومي.

وحالما تم تحديد الطبيعة الشخصية للتواصل اللاسلكي، فإن قنوات رقمية أخرى قد تم اكتشاف أنها موجهة أساسًا إلى عدد صغير

من الاتصالات: يتفاعل مستعملو المراسلة اللحظية ـمثلًاـ بغض النظر عن لوائح «الصديق» الطويلة، أساسًا مع بعض أفراد الأسرة والأصدقاء المقربين (Kim [et al.] 2007). لقد وجد كل من ناردي ووايتكر وشوارتز (Schwarz 2002) أن مستعملي الرسائل اللحظية «يتحدثون» على نحو منظم مع أربعة أو خمسة من أصدقائهم فقط، وهو الرقم عينه الذي وجدته شيانو وزملاؤها (Schiano [et al.] 2000) بالنسبة إلى المراهقين. لقد وجد أيضًا تقرير عن إنترنت بيو ومشروع الحياة الأميركية (Pew Internet and American Life Project 2000) بخصوص ممارسات البريد الإلكتروني، أنه في الاستعمال الخاص كان المتلقي الأساسي للرسائل هم أقرباء العائلة.

في الآونـة الأخيـرة، كشفت المعطيات حـول ممارسات المستعملين في مواقع التشبيك الاجتماعي ـ المنصة التي تم تصميمها تعريفيًّا لدعم تفاعل المجموعة الاجتماعية الشاملة، أن التواصل المكثف يتركز ضمن بعض الاتصالات المنتظمة. يميز الباحثون بين التبادلات النشيطة المتبادلة والاحتفاظ بمعنى للوعي الخلفي للآخرين عبر تحيين الوضع العام (Facebook Data Team 2009; Kim and Yun 2007; Park, Heo and Lee 2008). ما زالت المحادثات المتبادلة بين شخص وآخر في مواقع التواصل الاجتماعي مكرسة لمجموعة صغيرة من المتحاورين (أقل من 10 وفقًا لفريق معطيات فايسبوك) الذين يميلون إلى أن يكونوا أناسًا يتواصلون عن طريق ميديا أخرى. لقد أشارت بايم (Baym 2010) إلى أن قيودًا قوية جدًّا قد تظهر بناء على التبادلات المكثفة على الخط

حول فائدة عامة (مثل الموسيقى أو الحاجة إلى دعم متبادل أو رفقة)، لكنها دائمًا تنتقل إلى قنوات اتصال أخرى أيضًا، أو تتطور إلى لقاءات وجهًا لوجه. لقد سبق لهايثورنثويت (Haythornthwaite 2005) أن بيّنت أنه بقدر ما تكون العلاقة قريبة جدًّا، يكون رقم القنوات التي يتم استعمالها للإبقاء على الاتصال كبيرًا. وعلى العكس من ذلك، فإن الروابط البعيدة والضعيفة يتم الاتصال بها دائمًا بوسيط واحد فقط، وأي تعطيل في هذا الوسيط قد يقطع العلاقات دون قصد. تثير دانا بويد (Boyd 2007) ونانسي بايم (Baym 2010) هذه النقطة في تدويناتهما الشخصية في ماي 2010 (onlinefandom.com و zephoria.org)، حيث تناقشان لماذا لا يستطيع الناس أن يتخلوا عن «فايسبوك» حتى في ضوء ثغرات الشركة الخاصة بالسرية. فإغلاق «فايسبوك» في كثير من الحالات سيقطع في شكل دائم الروابط مع كثير من الاتصالات التي يتم الاحتفاظ بها عبر هذه القناة فحسب.

تتفق معظم الملاحظات على أن النتائج الأساسية لتكاثر قنوات الميديا الجديدة بالنسبة إلى الحياة اليومية للناس ليست بالضرورة توسيعًا لروابط اجتماعية جديدة على المقياس الدولي أو لرعاية رأسمال اجتماعي، بل بالأحرى لتقوية المجموعة الصغيرة للعلاقات الأكثر حميمية التي قد نجحت الآن في ملاءمة غنى الوصلية (connectedness) الاجتماعية مع غنى تعدد قنوات الاتصال. إن الطبيعة التحويلية لقنوات الاتصال الرقمي كوسائل لتكسير حدود المحلي لم يتم إدراكها مع ذلك كوسائل لتجاوز الروابط الموجودة، بل كطريق لتحقيق شيء آخر: إمكان توسيع الحاضر المشارك (co-

(present في البعيد (remote)، ومن ثم الإبقاء على العلاقات التي هي قريبة عاطفيًّا، لكنها بعيدة جغرافيًّا، وغزو التبادلات الشخصية الخاصة في فضاءات حظرتها لأسباب معيارية مختلفة.

في ما يتعلق بالنقطة الأولى، فإن مجموعة متزايدة من البحوث تفحص استعمال مختلف القنوات في علاقات عَبْر-وطنية، وفي الهجرة على الخصوص (Ros and De la Fuente 2011). تبين هذه الدراسات مدى تضمن المهاجرين في المكالمات الهاتفية المرئية، وتقاسم الصور، والمحادثة على الخط وكل وسائل المحافظة على الاتصال الأخرى. تنقب هذه الدراسات في قضايا الرعاية عن بعد، وقصة غرامية بعيدة، والتحويلات الاجتماعية (Levitt 1998). في الجانب الثاني، توسيع الخاص: لقد ذكرتُ البحثَ حول الفضاءات العامة مثل النقل والمطاعم. وفي بحثي الخاص بدأت أبحث في الفضاءات غير العامة، بل المؤسسية أيضًا -كأماكن العمل، والمدارس، والمستشفيات، وأماكن أخرى حيث البنيات الاجتماعية تتمظهر في شكل صريح في معايير السلوك الممأسسة. ولقد قمت على الخصوص، بتحليل أثر التواصل الخاص على المنظمات التي حرم فيها المجال الشخصي في شكل صريح لسنوات عديدة (Broadbent 2011).

دراسة الحالة الأولى: التواصل في العمل

أقامت أماكن العمل، تاريخيًّا، حاجزًا صارمًا بين عوالم العمل واللاعمل وكأن العمال سيكونون غير قادرين على الوفاء بالتزاماتهم

في العمل إذا ما انصرفوا إلى اتصال محتمل مع العالم الفسيح. إن هذه العوالم هي ما أصبح الآن موضوعًا للتغيير. وبرغم أنه كان هناك انبثاق لأشكال أخرى للعمل أكثر مرونة، فإن التصور الذي يسوي الشغل بعمل مؤدى عنه ومتحصل عليه عبر مقاييس عالمية، والذي تم تنفيذه بعيدًا عن المنزل إلى منظمة مخصصة، ما زال مهيمنًا، ومن الممكن أن يكون متوسعًا جغرافيًّا (Edgell 2006). إن الفصل بين مكان العمل والبيت، المستمد من تعميم النماذج المؤسسية للرأسمالية الصناعية، يواصل تضمين تعالق بين الاهتمام والوقت والإنتاجية. إن التحكم في الانتباه، على الخصوص، باعتباره مصدرًا لعمل فعال قد أصبح جزءًا كاملًا لتدبير الموارد البشرية. وفي هذا السياق، فإن التبني الواسع للهواتف المحمولة الخاصة والتواصل الرقمي الخاص في مكان العمل لا يتحدى الحدود الاجتماعية التي تمت إقامتها حول مكان العمل فحسب، بل أيضًا إعادة ترسيخ بعض الاستقلالية في تدبير الانتباه الفردي (Madden and Jones 2008). إن القيود على ولوج بعض مواقع الوِبْ وعلى الهواتف المحمولة وقنوات تواصل أخرى يجب فهمها مع ذلك باعتبارها محاولات للحفاظ على الحدود بين العوالم الاجتماعية، و[باعتبارها أيضًا] أشكالًا للتحكم المؤسسي في الانتباه. لكن الاستعمال المنتشر للحواسيب الموصولة بالإنترنت في أماكن العمل كان يمثل تحديًا أساسيًّا في الحفاظ على هذه الثنائية الثابتة بين العمل ووقت الفراغ.

ابتداء من 2004 قام مرصد الاستعمال (Observatory of Usage) داخل شركة تيليكوم السويسرية (telecoms operator

(Swisscom بإدارة دراسات مختلفة حول الحياة الرقمية في سويسرا (Broadbent and Bauwens 2008). قامت الدراسات بضم تحليل معطيات الشبكة التقليدية بمشاريع إثنوغرافية في مظاهر مختلفة للتواصل، مستعملة عددًا من الأنثروبولوجيين لهذه المهمة. مقاربتنا هي في الآن نفسه طولية ونسقية، بما أننا نتطلع إلى أن نكرر بحثنا على مدى سنوات. كل سنة مثلًا، قمنا بجمع يوميات التواصل من مئات من المستجوبين. وعلى مدى أربعة أيام، يملأ كل مُخبر يومية ورقيّة، مشيرًا إلى التفاصيل التالية بالنسبة إلى كل تبادل موسط: المحاور، والقناة المستعملة، والمضمون، ووقت التبادل ومكانه. وعند إنجازها وتحليلها، تصبح اليوميات، في إطار تمرين تقابل ذاتي، (Mollo and Falzon 2004)، أساس مناقشة مع الرواة في ممارساتهم الخاصة بالتواصل وعلاقاتهم. تتم مقارنة المعطيات أيضًا لتحديد نماذج الاستعمال، فقد قمنا مثلًا بفحص التعالقات بين شركاء التواصل وأمكنة الاتصال، ذلك أن هذه الدراسات لم تكن موجهة تحديدًا لتعرية سلوكات التواصل في العمل أو في المدرسة، لكنها قدمت نظرة أولى موثوقًا بها بخصوص كم من التواصل الخاص يحدث خارج البيت.

وقمت بتنفيذ سلسلة من الدراسات ما بين 2009 و2011 حول التواصل الخاص في مكان العمل بإيطاليا، وفرنسا والمملكة المتحدة. وقد لاحظت أنه بينما أصبح التواصل الشخصي انطلاقًا من مكان العمل معيارًا، فإن هناك توتّرًا اجتماعيًّا مستمرًّا يحيط بهذه الممارسة. إن توفر قنوات عديدة قد أصبح أداة للتحايل على الأنظمة

المؤسساتية، ولتمكين التواصل بين الناس في أوضاع مؤسساتية مختلفة (Broadbent 2011). يختار الموظفون ببساطة القنوات التي تتلاءم أكثر مع القيود الموجودة في بيئة عملهم، ومع حدود السياق الوضعي لمن يحاورونهم. ويختلف الموظفون في مستوى قبولهم لهذه الممارسات. فبينما يجيز بعض الموظفين البريد الإلكتروني الخاص، فإنهم قد يجيزون بدرجة أقل المكالمات الشخصية. لقد أوقفت منظمات أخرى ولوج جميع الأشياء، إلا البريد الإلكتروني الداخلي وتجيز الهواتف المحمولة. وقد لاحظنا أنه في أماكن العمل التي لم تكن بها قوانين وهناك ولوج شخصي سهل للإنترنت، يستعمل الموظفون ببساطة كل القنوات التي تحت تصرفهم، من البريد الإلكتروني إلى الشبكات الاجتماعية إلى الرسائل اللحظية. والمؤسسات التي كانت تراقب والتي حرمت الهواتف المحمولة أو حدت من ولوج الإنترنت لبعض مواقع الوِبْ قد شجعت الأفراد على إيجاد حل ـمثل إخفاء خادم (server) بعيد أو ولوجهـ لاستعمال على الأقل قناة واحدة للإبقاء على الاتصال. وبمجرد أن يتم كسر جدران مكان العمل ويصبح الموظفون متعودين على فكرة أن التواجد في العمل لا يجب أن يكون على حساب الأشكال الرئيسية للاتصال، مثلما يكون مع أسرتهم القريبة، فإنهم سيبتكرون حلًا لضمان التواصل.

وبغض النظر عن درجة الحرية الرقمية، وجدنا أن القنوات النصية (البريد الإلكتروني، والمراسلة النصية، والمراسلة اللحظية) يتم تفضيلها على الصوت، لطبيعتها غير الفضولية واللاتزامنية، وهو ما يسمح للمتكلمين معًا بتدبير انتباههم. إن استعمال المراسلة

النصية وقنوات أخرى مبنية على النص تتوزع بالتساوي طوال اليوم (Office of Communication 2010)، أما المكالمات الصوتية فتتجمع مساءً. إن توقيت التبادلات خلال النهار لا يرد في أوقات عشوائية، بل هي بالأحرى تتبع نماذج معممة. مثلًا، في سويسكوم عندما قمنا بتحليل يوميات التواصل مركزين على وقت التبادلات المتصلة بالمتلقي، وجدنا أن العلاقات الأكثر قربًا من المحتمل أنها كانت قد جرت عبر الاتصال ما بين الساعة 11:00 نهارًا و6:00 مساء، مع ذروة في الساعة 3:00 زوالًا والخامسة مساء. والروابط الأضعف كانت ما بعد 6:00 مساء. وهذا ليس مفاجئًا ويؤكد ما نعرفه حول مختلف أشكال التواصل التي يستعملها الناس وفقًا لمقدار بعدهم جغرافيًّا وعاطفيًّا معًا (Calabrese [et al.] 2007). فالروابط الضعيفة أو البعيدة تحتاج إلى تبادلات طويلة، لأن أرضية متبادلة يجب أن تبنى أثناء المحادثة.

مكالمات انطلاقًا من العمل لدعم انتقالات الحد

هناك نماذج زمنية أخرى انبثقت أثناء برنامج العمل تشير إلى الروتين الذي يتقاطع مع المراحل المختلفة ليوم العمل: الذهاب إلى العمل، ودخول مكان العمل، والمراحل المختلفة للنشاط، وأوقات الاستراحة ومغادرة مكان العمل. يبدو أن التبادلات مع الأصدقاء والأسرة تتلاقى والمراحل الانتقالية لليوم وعلى الخصوص لدعم الأوقات التي يتبادل فيها الناس أدوارهم وتركيز انتباههم، وتكون أوقات الذروة في التواصل عند مغادرة العمل أو عند الانتهاء من مجموعة من الأنشطة.

إن الرحلة إلى العمل ليست فقط انتقالًا فيزيائيًا بل أيضًا تحولًا نفسيًا من منزل الشخص إلى عمل الشخص. لقد وصفت كريستينا نيبرت- إنج (Christena Nippert-Eng) في كتابها **البيت والعمل** (Nippert-Eng 1996) كيف أن الناس يعبرون مجموعة من الطقوس للانتقال من ذهنية المنزل إلى ذهنية العمل. والفصل بين البيت ومكان العمل ليس فقط مجرد فصل فضائي، فالبيئتان معًا تناسبان الهويتين الاجتماعيتين، فقد طور الذين أجابوا كريستينا نيبرت- إنج تقنيات وعادات لفصل ذهنيتهم الخاصة بالمنزل في الصباح والدخول في ذهنية العمل، ومن ثم ترك الشكل المهني وراءهم في المساء لاستئناف شخصيتهم الخاصة في البيت. وقد تكون الممارسات بسيطة بساطة وَضْع لباس خاص لكل بيئة، وقراءة الجريدة، وشرب القهوة أو شرب الجعة في آخر النهار.

ثمة ثلاث ظواهر يبدو أنها تحدث في الصباح: يرتدي الناس وجهًا أو شخصية تتناسب ودورهم المهني، يبنون تركيزهم بالنسبة إلى تنفيذ عملهم، وللقيام بذلك فإنهم ينقلون بكل نشاط القضايا الشخصية انطلاقًا من امتداد انتباههم، فهذه النقطة الأخيرة قد تم إنجازها بأنشطة مثل الترتيب قبل مغادرة البيت وإنجاز طقوس الانفصال مع أعضاء الأسرة. في ملاحظاتنا بسويسرا ينصت المجيبون إلى أنماط مختلفة من الموسيقى وقنوات الراديو في طريقهم إلى **العمل** أكثر ممّا يفعلونه عند عودتهم إلى المنزل، ويقرؤون جرائد مختلفة ويشربون مشروبات مختلفة. لقد كان كل شيء في طريق **العمل** موجهًا نحو

بناء التركيز والانتباه وأثناء العودة إلى البيت، كان كل شيء يتعلق بالخمود ودخول الفضاء الخاص.

ولذلك، عندما تفكر من حيث كون تكنولوجيا الاتصال الجديدة تعطل الحدود السابقة بين العمل واللاعمل، فإن هذا ليس تغييرًا بسيطًا أو مطلقًا. وبدلًا من ذلك، نرى سيرورة للتبني المتدرج والتكيف الذي قام، في الواقع، بأنسنة الاختلافات المتعارف عليها وسمح بانتقال تدريجي أكثر وتأويل ليبرالي للاختلاف. تبين المعطيات من مشغلي الهاتف المحمول ذروة المكالمات في بداية المساء (5 مساء إلى 7 مساء، بحسب برنامج العمل الاعتيادي للبلد). وهذا الوقت يتناسب دائمًا والوقت الذي يغادر فيه معظم الناس أمكنة عملهم، ففي اليوميات التي قمنا بجمعها، تم إنجاز المكالمات والرسائل على أساس روتيني كلها في الوقت ذاته تقريبًا. لم تكن هذه مجرد مكالمات تنسيق/ وظيفية. لقد كانت لهم محادثات يومية وسمت الانتقال من العالم المهني إلى العالم الخاص، فما تقوم به هذه المكالمات إنما هو مساعدة الناس على فصل الموقف المهني والعودة إلى الشخصية الخاصة. بمعنى ما، تعيد المكالمات تحديد الشخص، فيتمكّن بسهولة من إعادة دخول الدور الخاص أو الحميمي الذي تم تركه على باب المكتب في الصباح. لقد قال الناس لنا هذا، فعندما يتراسلون نصيًّا لقول «أنا بالخارج»، فإنهم يسجلون مظهرًا على أنهم اجتازوا العتبة. يشعرون بأن بإمكانهم إعادة الاتصال في شكل تام بالموضوعات الشخصية للانتباه التي وضعوها جانبًا أثناء عملهم. وهذا يعني أنه قد تم استعمال تكنولوجيا الاتصال

لا لإلغاء التمييز بين البيت والعمل، بل لمساعدة الناس لتدبير هذا الانتقال والتحكم فيه.

الاتصال أثناء مزاولة العمل

لقد بينت معطياتنا أن الناس عندما يكونون في العمل يتصلون فقط بالروابط الأكثر قربًا- الأسرة والأصدقاء الحميمين. ويتم الاتصال، بدلًا من ذلك، بالأصدقاء والعلاقات الأكثر بعدًا من المنزل. تناسب المكالمات الخاصة والبريد الإلكتروني والرسائل التي تبعث أثناء ساعات العمل نموذجًا يمكن أيضًا أن يحدد باعتباره انتقاليًا. ولقد اكتشفنا في اليوميات التي قمنا بدراستها أن المكالمات والمراسلة النصية أثناء ساعات العمل تتوفر على جودة روتينية، كما المكالمات في آخر النهار: تم تكرارها أكثر أو أقل في الوقت نفسه كل يوم وكانت دائمًا تلائم الانتقالات في يوم المحاور.

إن الناس الذين يعملون مناوبة الليل أو مناوبة الصباح الباكر مثلًا، يجدون دائمًا وقتًا يتمنون فيه يومًا سعيدًا أو مساء سعيدًا لزملائهم. وبشكل عام، يعاني الناس الذين لديهم ساعات عمل غير معيارية من كونهم لا يستطيعون أن يكونوا بالبيت من أجل بعض الأنشطة الاعتيادية، مثل الفطور أو الاستعداد للنوم. ومع تعطيل دورات نومهم، فإن هذا الغياب عن عادات البيت كان هو التذمر الأساسي الدائم لعمال المناوبة. ومكالماتهم من العمل، تمامًا في الأوقات التي تتناسب والعادات التي غابوا عنها، قد أصبحت روتينية مع ذلك بشدة، وتم النظر إليها كمحاولات للتعويض عما تم الإحساس به

كتضحية كبرى فرضها موقعهم. مثال كلاسيكي لما يحيل عليه لينغ (Ling 2008) كتفاعلات طقوسية، أصبحت المكالمات في الواقع جزءًا من الدأب المنزلي، مساهمة في تقوية التماسك الأسري.

وحتى الأزواج الذين لديهم برامج مشابهة يتبادلون بعض الرسائل خلال اليوم ـفي معظم الأحيان أقل كثيرًا من «كيف حالك؟» أو «كيف تسير الأمور؟». وفي كثير من الحالات تتبع التبادلات اختتام بعض مراحل النشاط ـ انتهاء المهمة، وانتهاء اجتماع، أو انتهاء من نوع ما. فما هو مهم ليس مضمون التبادل بل الاتصال، الاستخراج من السياق المادي لمكان العمل إلى فضاء الألفة. إن تغيير بؤرة الاهتمام والمجال الاجتماعي يبدو طريقة فعالة لخلق توقف مؤقت والإشارة إلى استراحة في تدفق النشاط. فمن خلال المهاتفة والمراسلة النصية أو نشر أو تحيين وضع يشير العامل إلى أن هذا الوقت ليس وقتًا مهنيًّا، إنه وقت قوة شخصية وتحكم في الانتباه.

وعندما نفحص استعمال الميديا الرقمية في الأوضاع المؤسسية، لا نرى سيرورة التحرر من المجال العام، وتركيزًا على مجموعات متماسكة شخصية صغيرة، بل بالأحرى تعايشًا في المكان ذاته لسجلات متعددة من الانتساب الاجتماعي، فهذه الانتسابات المتعددة تتعايش في الشبكات الاجتماعية للناس كما تم توضيحها في شكل جيد من طرف سبنسر وبال (Spencer and Pahl 2006) في كتابهما حول الصداقة. يسمح التواصل الموسط لهذه الترابطات أن تكون سهلة الولوج في شكل متزامن. يبرهن الناس الذين يهاتفون

أمهاتهم من البيت على القدرة على استضافة أدوار وعلاقات متعددة حتى داخل أوضاع مقيّدة ومقننة بشدة. إن تقنيات الإغلاق في الهاتف، التي تخلق نوعًا من الفضاء الخاص المسيج للمحادثة الذي يقصي كل الأفراد الحاضرين الآخرين- ما يصفه غرغن (Gergen 2008) بأنه حضور غائب، هي من وجهة نظري تقنيات بسيطة تسمح بالتعايش الفيزيائي والفضائي للارتباطات الاجتماعية. فهذه السلوكات تحدث للحفاظ على النماذج التفاعلية المناسبة للموقف العام، لا لهدمها.

دراسة الحالة الثانية: قنوات متعددة

تتعلّق دراسة الحالة الثانية بنتائج الوجود الحالي لقنوات الاتصال المتعددة التي تقود الناس إلى اتخاذ قرار أكيد حول الوسيط الذي يستعملونه لكل تبادل، والذي يضيف مستوى آخر للقوة التواصلية للميديا الجديدة. إن اختيار المراسلة النصية أو المكالمة الهاتفية للاتصال بشخص ما في موضوع خاص لم يتم اعتباره محايدًا لا بالنسبة إلى المتلقي ولا بالنسبة إلى المرسِل. يعد كتاب إيلانا غيرشون (Ilana Gershon): **الانفصال 2.0** (*The Breakup* 2.0.) أفضل مثال على الترابط المتبادل بين اختيار القناة والعلاقة. تحلل غيرشون إيديولوجيات الميديا من خلال قصص الطلبة التي تتعلق بانفصالهم، فمن خلال فحص المراسلات النصية مع الطلبة والملصقات والبريد الإلكتروني التي رافقت سيرورة الانفصال مع الشريك، قامت غيرشون بتحليل الاختلافات الدقيقة بين قنوات التواصل ومعتقدات الناس بخصوص التكنولوجيا. ولا تقع الانفصالات في الميديا

المتعددة، مع أناس ينقلون محادثاتهم من ميديا إلى ميديا فحسب، بل إن اختيار الوسيط هو معلومة من درجة ثانية، بحسب رواة غيرشون، تقدم تلميحات عاطفية حاسمة عن طبيعة علاقاتهم وشركائهم.

اقترح مادیانو وميلر (Madianou and Miller 2011) انطلاقًا من هذه الحالات على وجه التعميم، مصطلح «polymedia» (الميديا المتعددة) لهذا الشرط الجديد المتعلق بتكاثر القنوات. وبناء على دراستهما للأمهات الفيليبينيات في لندن وعلاقاتهن بأطفالهن الذين تركنهم في الفيليبين، يستدل كل من مادیانو وميلر على وجود شرطين أساسيين للميديا المتعددة. أما الأول، فيجب أن يكون هناك حضور لقنوات بديلة كثيرة ـ من النص إلى الهاتف إلى كاميرا الوِبْ، والبريد الإلكتروني والتواصل الاجتماعي وقنوات أخرى. لكن وبشكل مهم على حد سواء، فبمجرد أن يتم اقتناء حاسوب مع ربطه بالإنترنت وتأمين لعقد الهاتف، فإن كلفة التواصل تدمج في هذه البنية التحتية، ولذلك فإن أي فعل فردي للاتصال لم يعد ينظر إليه في علاقته بكلفته. في ظل هذه الشروط وجد كل من مادیانو وميلر أن الأمهات لم يعد بإمكانهن تفسير اختيارهن لهذه الميديا أو تلك بلغة الولوج والكلفة معًا. ويقتضي الوضع (كما هو الحال مع غيرشون) أن أي شخص الآن مسؤول أخلاقيًا عن استخدامه أي قناة خاصة. يقر الناس بأن نمطًا واحدًا للوسيط يكون جيدًا لتجنب الحجج، وآخر للمحافظة على التعهدات، وآخر يعطي القوة للشباب، الذي يعرف تعقيداته، بينما آخر يفضل الناس المسنين لأن الأمر يتوقف على غلاء البنية التحتية.

هذا يعني أنه عوضًا عن التفكير بخصوص أي وسيط اتصال فردي، علينا أن نأخذ بعين الاعتبار أي وسيط، ليس فقط من حيث إمكانات الاستخدام الخاصة (انظر Baym 2010)، ولكن أيضًا من حيث إيكولوجيا الميديا الواسعة (انظر Horst, Herr- 2010 Stephenson and Robinson)، حيث تم تحديده على أنه متصل بكل أنواع الوسائط الأخرى التي كان قد تم اختيارها عوضًا عن ذلك. وبالفعل، فإن أغلب العلاقات اليوم تتوقف على استعمال قنوات كثيرة لمظاهر مختلفة للعلاقة نفسها، وهذا يعني، أيضًا، أن قنوات التواصل الآن تتحدث أكثر عن قضايا مثل التحكم في المشاعر والاختلافات في القوة والمسؤولية الأخلاقية لاختيار الميديا، بصفة مباشرة. في دراسة غيرشون قد يغضب الناس من اختيار وسيط غير ملائم للتخلص من صديق على اعتبار أنه قد سبق التخلص منه. بالنسبة إلى مادیانو وميلر فهذا يعني أن الاختلافات الأكثر لطفًا للميديا قد تبدأ في أن تصبح أكثر قربًا من تعقيدات العلاقات مثل تلك التي بين الأم وأطفالها الذين تركتهم خلفها.

في بحثنا، عندما توقفنا عن تعقب اختيار قناة واحدة على حدة[63]، وشرعنا في النظر إلى كيف كان يستعمل الناس كل مجموعة الميديا الرقمية، تحول موضوع بحثنا من تدجين (Haddon 2004, 2006) التكنولوجيا إلى التواصل نفسه والعلاقات التي تمت إقامتها. انطلاقًا

(63) قمنا بتتبع بداية تبني الإنترنت في فرنسا وإيطاليا في سلسلة من الدراسات مع المبتدئين (Broadbent and Cara 2003; Broadbent and Carles 2001).

من بحثنا الأولي حول كيف يدمج الناس تكنولوجيا الاتصال في حياتهم اليومية وكيف تؤثر سيرورة التدجين في ممارساتهم العادية، وجدنا أنفسنا نركز أكثر فأكثر حول كيف كانت القنوات المختلفة تجنح إلى علاقات مثل الصداقة، والأبوة والأمومة أو التعاون.

كانت إحدى أكثر الدراسات طموحًا في مرصد الاستعمال داخل سويسكوم هي الدراسة الطولية التي أجريت بين 2005 و2010. فعلى امتداد أكثر من أربع سنوات تابعت أنا وزملائي بيترا هوتر (Petra Hutter) وكارولين هورت (Carolyne Hirt) ودانيال بوس (Daniel Boos) وفيرونيكا باغنمنتا (Veronica Pagnamenta) وسوزان جوست (Susanne Jost) وكورا بولي (Cora Pauli) وجين كاروزو (Jeanne Caruzo) تطور الحياة الرقمية لستين أسرة (تتضمن 140 شخصًا). وهي أسر تتموقع في الجهات اللغوية الثلاث لسويسرا، في المناطق الحضرية والقروية، وتتضمن أسرًا بأطفال وآباء عُزْبًا، وأزواجًا متقاعدين، وشبانًا عزبًا، وأزواجًا. وقد كانت للمشاركين أنشطة مهنية واسعة ومستويات من الوظيفة. وقد تمت زيارة الأسر مرتين في السنة، وطلب من كل أفراد الأسرة مَلْءُ يوميات التواصل، ورسم خرائط لمنازلهم، وإنشاء خريطة اجتماعية لاتصالاتهم وأن يتوقفوا يومي عمل ويومًا واحدًا في آخر الأسبوع. كنا نجلس مع رواتنا أمام حواسيبهم ونراقبهم يبحرون في الإنترنت، ونطلب منهم أن يكشفوا لنا عن مواقع الوِبْ التي يفضلونها، والأنشطة الموجودة على الخط التي يقومون بها. وعندما يكون متاحًا ننظر في المضمون الذي خزنوه في حواسيبهم

الشخصية، مثل الصور، وملفات الموسيقى والرسائل النصية أو الفيديوات. ناقشنا استعمال التلفزة والفيديو والاختيارات الموسيقية والعادات. وقمنا بالتمييز بين الأنشطة الفردية والجماعية. وتدريجيًا كنا نأتي لنتعرف إليهم أكثر ونراقب التغييرات في حياتهم وفي عاداتهم الرقمية كذلك. وكنا نعود سنة إثر أخرى إلى الأسر حيث ولد الأطفال، وارتبط الأزواج وانفصلوا، وتغيّرت الوظائف أو ضاعت، والمنازل بيعت أو تم تأجيرها. وكنا نحاول من خلال مراقبة نسقية لهذه التحولات عبر الزمن تحديد أسباب التغيير في السلوكات الرقمية. لقد لاحظنا بوضوح عددًا من التعديلات في استعمال الإنترنت بما أن الناس قد اكتشفوا مواقع وب جديدة وخدمات، وتبنوا أجهزة جديدة لاستهلاك الميديا والتواصل. كانت التغييرات مع ذلك أبطأ بكثير مما كنا نتوقعه. لقد انبثقت ممارسات جديدة بالتدريج، مع محاولة معظم الناس تجريب أنشطة جديدة مؤقتًا من دون التخلي عن العادات السابقة. لقد بدأ التقاط الصور بالهواتف المحمولة مثلًا بداية بطيئة متعايشًا مع الكاميرات الرقمية والكاميرات التماثلية لمناسبات مختلفة. وقد انطلقت مواقع التواصل الاجتماعي في خدمات خاصة جدًّا مع اهتمامات متخصصة مدمجة بالكامل في الأنشطة الاجتماعية الموجودة «خارج الخط»، مثل (tillate.com)، وهو موقع وب مدعوم من طرف حانات الديسكو والنوادي لتقاسم صور وتعليقات أعضاء الحفلات التي تم حضورها، و(Xing.com) الذي يرمي إلى دعم الروابط المهنية. تبنى رواتنا بعد ذلك حقًّا مزيدًا من الأشكال الشخصية لخدمات التواصل

الاجتماعي، مثل «ماي سبيس»، الذي كان يتضمن تنوعًا شخصيًّا أكثر اتساعًا للأصدقاء.

تتصل نتيجتان على نحو خاص-من ضمن النتائج الكثيرة التي قمنا بجمعها- بهذه المناقشة. أولًا، كل تغييرات الممارسات الرقمية تقريبًا التي لاحظناها قد تمت إثارتها من أحداث الحياة، مثل تغيير العمل، وتبديل المنزل، أو مغادرة فرد من أفراد العائلة. وقد كان هذا صحيحًا في شكل خاص بالنسبة إلى التواصل. في عدد من الأسر، مثلًا، اختار الأبوان البريد الإلكتروني أو «سكايب» (Skype) عندما ينتقل الابن للعيش في الخارج، أو يلتحق بخدمة عسكرية أو يشرع في العمل في مدينة أخرى. ويتوقف المراهقون عن استعمال الرسائل اللحظية عندما يشرعون في التكوين المهني ويحولون أغلب تبادلاتهم إلى المراسلة النصية. وقد تم وصف تأثير مراحل الحياة هذه على التواصل من قِبل مانسيرون وليلونغ وسموريدا (Manceron, Lelong and Smoreda 2002) في مقال يختص برصد التغييرات في السلوكات التواصلية بتتبع ولادة الطفل الأول، وكذلك من قِبل ميرسييه ودو غورنيه وسموريدا (Mercier, De Gournay and Smoreda 2002) حول النماذج الجديدة للمكالمات عند تغيير الإقامة.

ثانيًا: لم نلحظ أنه قد تم هجر أي قناة تواصل، فعندما يقع اختيار خدمة جديدة أو قناة، تتم إضافتها إلى الأخريات، وإعادة تنظيمها بحيث تظل الخدمات السابقة مستعملة (مثلًا، الرسائل اللحظية لم تعوض البريد الإلكتروني أو المراسلة النصية بل تمت إعادة تحديد

حيزها فحسب، ومواقع التواصل الاجتماعي لم تحل محل المكالمات الهاتفية أو المراسلة اللحظية). فهذه السيرورة منسجمة مع ما سماه جاي بولتر وريتشارد غروسن (Bolter and Grusin 2000) إعادة التأهيل، وهي سيرورة يتم بواسطتها تجديد الميديا القديمة. لقد قاد تبني القنوات الجديدة في بعض الحالات، إلى استعمال متزايد للقنوات القديمة، كما حصل مع المراسلة النصية التي تتنامى باستمرار برغم تبني الاستعمال المكثف لمواقع التواصل الاجتماعي. وهذا يؤكد ما وجدته هايثورنثويت (Haythornthwaite 2005) بخصوص كثرة تزايد تبادلات التواصل بين المستعملين للبريد الإلكتروني والإنترنت. لقد وجدنا أيضًا أن هناك تأثيرًا يتضاعف بكثرة وأنه كلما كانت كثافة التبادلات كبيرة، كان احتمال أن يستعمل الناس قنوات متعددة أكبر.

فما نشأ عن الدراسة الطولية ودراسات اليوميات المشار إليها في الفقرة السابقة كان إعادة تنظيم القنوات وحصة الوظائف الجديدة التي تتبع نماذج محددة جدًّا. ليس صحيحًا أن أي قناة يمكن أن تعوض أخرى في بعض التبادلات لأن كل قناة يتم إدراكها على أنها مختلفة في شكل دال وأن هناك استراتيجيات معقدة لانتقاء قناة أو أخرى لتبادل مخصوص، فمكالمات دورية طويلة مع قريب بعيد قد لا يتم تحويلها إلى مراسلة نصية عرضية، لكن سيكون من السهل تعويضها بمكالمات منتظمة على السكايب. وبشكل مماثل، فالبريد الإلكتروني نحو أصدقاء بعيدين قد يتم تعويضه بتحيين الوضع (status) على مواقع التواصل الاجتماعي، لكن ليس عبر المكالمات

الهاتفية. إن إحدى نتائجنا الأكثر استقرارًا، هي عندما قارنا استعمال القنوات المختلفة من طرف أشخاص على مدى سنوات، وكان تغيير القناة دائمًا ضمن القنوات المكتوبة أو الشفوية، لكن أبدًا لم يكن بين الكيفيات (modalities) مثلًا، المراسلة النصية تفسح المجال للبريد الإلكتروني والمكالمات الهاتفية تفسح المجال للمكالمات عبر بروتوكول إنترنت (VoIP calls). ويجب العثور على أسباب هذه الصرامة في التوقعات الاجتماعية التي تكمن وراء التواصل البعيد المتزامن.

إن التزامنية/ اللاتزامنية بدون شك العامل ذو الأثر الأقوى على ممارسات التواصل لأنه يدعم مثل هذه الاقتضاءات القوية بالنسبة إلى التفاعل الاجتماعي، فالتواصل التزامني الموسط يتوفر على شرط قوي جدًّا: وهو أن المتحاورين معًا موجودان في الوقت ذاته للتحاور- حاضران ويرغبان ومستعدان للتعبير عن المقدار الضروري من الانتباه المطلوب في التحاور. فعندما يكون هناك شخصان وجهًا لوجه، فمن السهل بالنسبة إلى المتحاورين أن يريا ويفهما إذا كان الشخص الآخر متاحًا لإجراء محادثة. وعندما يكونان بعيدين، فإن هذه الجاهزية للمحادثة يجب أن تُستنتج أو يُتفاوض حولها. لقد تم تطوير كثير من التقنيات الاجتماعية المتطورة لضمان الجاهزية، مثل إرسال نص أو بريد إلكتروني أولًا للاستفسار إن كان بالإمكان إجراء المكالمة أو ترتيب موعد لإجرائها. ويدرك معظم الناس تمامًا الحاجة إلى الانتباه الذي تستلزمه المكالمة، وأن هذا النوع من الطلب لا يتم القيام به بلامبالاة أو بدون وعي بالاقتضاءات

الاجتماعية. أشار المستجوبون في دراسات سويسكوم إلى أنهم يفكرون دائمًا مرتين قبل الاتصال بأي شخص لا يعرفونه جيدًا على الهاتف المحمول. إنهم لن يختاروا، في كل الحالات، قناة متزامنة للتواصل مع شخص في موقع تراتبي مختلف جدًّا، مثل شخص ذي مرتبة أرفع أو أستاذ[64].

إن إيلاء الانتباه وطلبه في التواصل هو أبعد من أن يكون سلوكًا اجتماعيًّا محايدًا، إنه يتطلب فهمًا متطورًا للممارسات والمعايير الاجتماعية. الممارسات الاجتماعية بخصوص من يجب أن يولي الانتباه أولًا، وكم من الوقت، وكم من الانتباه يجب أن نطلب، وهلم جرًّا، هي أمور شديدة التعقيد، وهناك روابط واضحة بين الانتباه والقوة، الانتباه والجندر والتربية. يستدل تشارلز دربر (Derber 2000 مثلًا، على أن علاقات الوضع (status) في شكل عام، تتعلق أساسًا بتوزيع الحصول على الانتباه ومَنْحه على طول التراتبية الاجتماعية. فأولئك الذين لديهم وضع أدنى يتوقع منهم أن يمنحوا الانتباه إلى الآخرين. وأولئك الذين لهم وضع أعلى يتوقع منهم أن يطلبوا وأن يتلقوا انتباه الآخرين. وهكذا، سواء منح الأشخاص ذوو

(64) يمكن لهذه الصعوبة المتعلقة بتحويل الانتباه أن تفسر لماذا تبدو المكالمات الصوتية تتزايد عبر السنوات بينما عدد الرسائل النصية يستمر في التزايد أُسِّيًّا، فنقل المعطيات من (CTIA 2010) يبين أن معدل طول مكالمات الهاتف المحمول قد نقص عبر الزمن، من أكثر من دقيقتين إلى أقل من دقيقتين. فالاتحاد الدولي للاتصالات (World Telecommunication 2011) كان قد قدر أن هناك 6.1 تريليون رسالة تم إرسالها في 2010، مقارنة بـ1.8 تريليون في 2007.

الوضع أدنى الانتباه أو حصل أفراد من ذوي الوضع الأعلى على الانتباه، فإنهم جميعًا يؤكدون أوضاعهم.

من بين مستجوبينا السويسريين، لاحظنا أن النساء والرجال يتجهون إلى استحسان المراسلة النصية لسبب عكسي تمامًا. إذ تحب النساء مسألة كونهن يستطعن التواصل من دون تشويش أو انتزاع للانتباه، أما الرجال فيحبون ذلك لأنهم لا يحتاجون إلى الانخراط في محادثة ما. وعلى العكس من ذلك، فإن الناس الذين التقيناهم والذين لا يحبون المراسلة النصية، كانوا في معظمهم رجالًا يدعون أنهم لا يتحملون انتظار جواب ما وأنهم يفضلون تغذية راجعة وعاجلة. وبعبارة أخرى، فإن مواقف النساء والرجال بخصوص الانتقاء المتزامن واللامتزامن للقناة تعد مؤشرًا بالنظر إلى مطلب الانتباه في علاقاتهم. المواقف نفسها المتعلقة بالجندر والخاصة بالمراسلة النصية والمكالمة الهاتفية تم إيجادها من طرف طلبتي بالمدرسة الوطنية العليا لفنون الزخرفة (ENSAD) بباريس ضمن النساء الشابات من أفريقيا الشمالية اللواتي كنّ يدرسن في فرنسا. كثيرًا ما ترسل النساء الشابات رسائل نصية إلى إخوانهن الذين يقطنون بفرنسا أيضًا، وينتظرن إخوانهن لاختيار الوقت لمكالمتهم. إن إرسال رسالة نصية بدلًا من المكالمة كان يتم لا لتوفير المال، بل لأنهن شعرن بأن أمر تقرير الظرفية التي يكونون فيها موجودين لإجراء مكالمة هاتفية يرجع إلى إخوانهن.

لكي نختم، مرة أخرى نرى أن اختيار القناة لا يؤثر كثيرًا في الولوجية والثمن، بل على الأصح يعكس اعتقادات الناس بخصوص

صيغة التواصل المناسبة لبعض العلاقات وبعض السياقات. إن الانتباه والسلطة يعدان من بين العوامل الكثيرة التي تم أخذها بعين الاعتبار في سيرورة الانتقاء هذه. هناك الآن مقاربات متعددة تتعامل مع هذا التعقيد الجديد، بما فيها العمل على إيكولوجيا الميديا لهورست وآخرين (Horst [et al.] 2010) وتحليل إمكانات الاقتناء من طرف بايم (Baym 2010). وإحدى النقاط الأساسية التي أثارها مادیانو وميلر (Madianou and Miller 2011)، والتي تعد مركزية بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا الرقمية، هو أن الميديا المتعددة تعيد تنشئة الميديا اجتماعيًّا. إن اقتضاءات اختلاف الميديا في دراساتي هي الآن متصلة في شكل حثيث بخصوصيات الوضعية الاجتماعية التي يجد فيها الناس أنفسهم وبطبيعة علاقاتهم. وبالانتقال من الإتاحة نحو المسؤولية الأخلاقية لاختيار الميديا وإدراك الموضع الذي تكون فيه الميديا جيدة أو سيئة من حيث علاقة ما فإننا ننتقل من دراسات الميديا نحو دراسات أنثروبولوجية أكثر وضوحًا.

خاتمة واتجاهات مستقبلية

إن تضاعف القنوات وتنوعها هو سيرورة مستمرة، ويمكننا أن نتوقع تبنيًا واسعًا للميديا الجديدة في السنوات القليلة المقبلة، فمعظم الميديا التي برزت حديثًا كانت تهدف بصراحة إلى التواصل مع عالم واسع من الروابط أكثر من المجموعة الحميمية للاتصالات التي تم توجيهها بالبريد الإلكتروني، والهواتف المحمولة، وقنوات الصوت. وبرغم أننا استدللنا على أنه حتى مع مواقع التواصل الاجتماعي،

ما زال معظم الناس يتواصلون أولًا مع عالم مغلق من الاتصالات، فإن هناك مؤشرات واضحة على أن مزيدًا من الناس يقدمون أنفسهم، ولو بدرجة أقل في شكل متكرر، إلى جمهور واسع وإلى روابط ضعيفة. وهذا يثير تنوعًا في الأسئلة يتعلق بكيفية الحفاظ على العلاقات الضعيفة، وكيف تقدم المجموعات الاجتماعية المختلفة نفسها وتنخرط في علاقات أسرية أقل بكثير. وهذا بدوره يحول بحثنا للصيغ التواصلية التي يختارها الناس عندما يقدمون أنفسهم إلى عالم اجتماعي معروف في شكل أقل: أي قناة سيعتقد أنها الأكثر مناسبة لتقديم الذات في سياقات وثقافات مختلفة؟ ما هي الصيغة المطلوبة للمضامين المختلفة وللمحاورين وكيف يتم الحديث عن الآخرين؟

وكما هو الحال في التواصل الحميمي والشخصي، فإن للأنثروبولوجيا الكثير لتقدمه تفسيرًا للتداخل بين الميديا الرقمية والمعايير الاجتماعية، وبين القوة والممارسات التي تبرز عند استعمالها. لقد تم فهم تأكيد السياق الاجتماعي لاستعمال الميديا - والتواصل في شكل عام - بشكل أفضل في ضوء الملاحظات الإثنوغرافية طويلة الأمد حول النماذج المغيرة للاستعمال في سياق معرفة جيدة بخصوص العلاقات الاجتماعية التي تعد الميديا في شكل متزايد جزءًا لا يتجزأ منها.

إننا نشهد تزايدًا هائلًا للمعطيات المتاحة حول تفاعل المستعمل مع الميديا الرقمية مع أدوات تحليلية تسمح لنا بإمساك وتسجيل

أحداث التفاعل وتفاصيل التبادلات الفردية، فهذه الكتلة من المعطيات، مع ذلك، والتي في معظم الأحيان غير مخصصة، هي فاقدة للمعنى الذي تتوفر عليه هذه التفاعلات في الواقع بالنسبة إلى الأفراد الذين ينخرطون فيها، فهنا حيث تأتي المقاربة الأنثروبولوجية بقيمة فريدة، فهي بمقدورها أن تغير التفاعلات إلى علاقات. فمن وجهة نظر منهجية، مع ذلك، فإن التحدي بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا الرقمية هو القدرة على الدفع بحدود البحث الإثنوغرافي التقليدي ليشمل المعطيات الكمية التي تنتجها تحليلات الوِبْ، ومعطيات تليكوم المسجلة، ومرور المعطيات (التي تتجه إلى تسطيح الاختلافات وتأكيد العمومي) وإثراء زيادتها بتفاصيل الخاص. ومن خلال إدراك أين ومتى ومن وماذا الخاصة بكل حدث تواصلي يمكننا أن نفهم كيف أصبحت الميديا الرقمية جزءًا كاملًا من التجربة الاجتماعية. ومن خلال تتبع تطور الممارسات عبر الزمن في مقاربة طولية، يمكننا باعتبارنا أنثروبولوجيين رقميين، أن نساهم في فهم الاقتضاءات الاجتماعية الحقيقية للميديا الرقمية.

المراجع

Baym, N. 2010. *Personal Connections in the Digital Age.* Cambridge: Polity Press.

Bittman, M., J. E. Brown, and J. Wajcman. 2009. The Cell Phone, Constant Connection and Time Scarcity in Australia. *Social Indicators Research* 93(1): 229-233.

Boase, J., and B. Wellman. 2006. Personal Relationships: On and Off the Internet. In *Cambridge Handbook of Personal Relationships,* eds. Anita Vangelisti and Daniel Perlman, 1-19. Cambridge: Cambridge University Press.

Bolter, G., and R. Grusin. 2000 *Remediation: Understanding New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Boyd, D. 2007. Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life. In *Youth, Identity, and Digital Media Volume,* ed. David Buckingham, 119-142. MacArthur Foundation Series on Digital Learning. Cambridge, MA: MIT Press.

Broadbent, S. 2011. *L'Intimité au Travail.* Paris: FYP Editions.

Broadbent, S., and V. Bauwens. 2008. Understanding Convergence. *Interactions* 15(1): 29-37.

Broadbent, S., and F. Cara. 2003. The New Architectures of Information. In *Texte-e: Le texte à l'heure d'Internet,* eds. G. Origgi and N. Arikha, 197-215. Paris: BPI.

Broadbent, S., and L. Carles. 2001. Evolution des usages de l'Internet. In *Comprendre les usages de l'Internet,* ed. E. Guichard, 156-165. Paris: Presses de l'Ecole Normale Supérieure.

Bull, M. 2000. *Sounding Out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life.* London: Berg.

Calabrese, Francesco, Zbigniew Smoreda, Vincent D. Blondel, Carlo Ratti. 2011. Interplay between Telecommunications and Face-to-Face Interactions: A Study Using Mobile Phone Data. *PLoS ONE* 6(7): e20814. doi:10.1371/journal.pone.00208814.

Campbell, S. W. 2007. Perceptions of Mobile Phone Use in Public Settings: A Cross Cultural Comparison. *International Journal of Communication* 1: 738-757.

Castells, Manuel. 1996. *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. I.* Cambridge, MA: Blackwell (2nd ed., 2000).

De Bruijn, M., F. Nyamnjoh and I. Brinkman, eds. 2009. *Mobile Phones: The New Talking Drums of Everyday Africa.* Bamenda, Cameroon: Langaa, Leiden: African Studies Centre.

De Gournay, C., and Z. Smoreda. 2003. Communication Technology and Sociability: Between Local Ties and «Global Ghetto». In *Machines That Become Us: The Social Context of Personal Communication Technology,* ed. J. E. Katz, 57-70. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.

Derber, C. 2000. *The Pursuit of Attention: Power and Ego in Everyday Life.* New York: Oxford University Press.

Donner, J. 2006. The Use of Mobile Phones by Microentrepreneurs in Kigali, Rwanda: Changes to Social and Business Networks. *Information Technologies and International Development* 3(2): 3-19.

Dourish, P., and V. Bellotti. 1992. Awareness and Coordination in Shared Workspaces. *Proceedings of the 1992 ACM Conference on Computer-supported Cooperative Work,* 107-114. New York: ACM Press.

Edgell, S. 2006. *The Sociology of Work.* London: Sage.

Facebook Data Team. 2009. Maintained Relationships on Facebook. *The Facebook Data Team Blog.* http://www.facebook.com/note.php?note_id=55257228858.

Fisher, C. 1982. *To Dwell Among Friends: Personal Networks in Town and City.* Chicago: University of Chicago Press.

Fortunati, L. 2003. The Mobile Phone and Democracy: An Ambivalent Relationship. In *Mobile Democracy: Essays on Society, Self and Politics,* ed. Kristóf Nyíri, 239-258. Vienna: Passagen Verlag.

Gergen, J. K. 2008. Mobile Communication and the Transformation of the Democratic Process. In *Handbook of Mobile Communication Studies,* ed. J. E. Katz, 297-310. Cambridge, MA: MIT Press.

Gershon, I. 2010. *The Breakup 2.0.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life.* Garden City, NY: Doubleday.

Granovetter, M. 1973. The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology* 78(6): 1360-1380.

Haddon, L. 2004. *Information and Communication Technologies in Everyday Life: A Concise Introduction and Research Guide.* Oxford: Berg.

Haddon, L. 2006. The Contribution of Domestication Research to In-Home Computing and Media Consumption. *The Information Society: An International Journal* 22(4): 195-203.

Hampton, K. N., L. F. Sessions and E. Her. 2011. Core Networks, Social Isolation and New Media. *Information, Communication and Society* 14(1): 130-155.

Harper, R. 2010. *Texture: Human Expression in the Age of Communications Overload.* Boston: MIT Press.

Haythornthwaite, C. 2005. Social Networks and Internet Connectivity Effects. *Information, Communication and Society* 8(2): 125-147.

Hjorth, L. 2008. *Mobile Phone Culture in the Asia Pacific: The Art of Being Mobile.* London: Routledge.

Horst, H., B. Herr-Stephenson and L. Robinson. 2010. Media Ecologies. In *Hanging Out, Messing About and Geeking Out,* eds. M. Ito [et al.], 29-78. Cambridge, MA: MIT Press.

Horst, H., and D. Miller. 2006. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication.* London: Berg.

Igarashi, T., J. Takai and T. Yoshida. 2005. Gender Differences in Social Network Development via Mobile Phone Text Messages: A Longitudinal Study. *Journal of Social and Personal Relationships* 22(5): 619-713.

Ito, M., and D. Okabe. 2005. Contextualizing Japanese Youth and Mobile Messaging. In *Inside the Text: Social Perspectives on SMS in the Mobile Age,* eds. R. Harper, L. Palen and Alex Taylor, 1-17. London: Springer Verlag.

Ito, M., D. Okabe and M. Matsuda, eds. 2005, *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life.* Cambridge, MA: MIT Press.

Kasesniemi, E. L. 2003. *Mobile Messages: Young People and a New Communication Culture.* Tampere: Tampere University Press.

Katz, J., and M. Aakhus, eds. 2002. *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance.* Cambridge: Cambridge University Press.

Kim, H., G. J. Kim, H. W. Park and R. E. Rice. 2007. Configurations of Relationships in Different Media. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12(4): article 3.

Kim, K.-H., and H. Yun. 2007. Cying for Me, Cying for Us: Relational Dialectics in a Korean Social Network Site. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1): article 15.

Kraut, R. E., M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukhopadhyay and W. Scherlis. 1998. Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and

Psychological Well-being? *American Psychologist* 53(9): 1017-1032.

Kraut, R., W. Scherlis, T. Mukhopadhyay, J. Manning and S. Kiesler. 1996. The HomeNet Field Trial of Residential Internet Services. *Communications of the ACM 39:* 55-63.

Lave, Jean, and Etienne Wenger. 1991. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation.* Cambridge: Cambridge University Press.

Lee, D. 2009. *The Impact of Mobile Phones on the Status of Women in India.* PhD diss., Stanford University. http://www.mobileactive.org/files/file_uploads/MobilePhonesAndWomenInIndia.pdf.

Levitt, P. 1998. Social Remittances: Migration Driven Local-Level Forms of Cultural Diffusion. *International Migration Review* 32(4): 926-948.

Licoppe, C., and Z. Smoreda. 2005. Rhythms and Ties: Towards a Pragmatics of Technologically-mediated Sociability. In *Domesticating Information Technologies,* eds R. Kraut, M. Brynin and S. Kiesler, 911-961. Oxford: Oxford University Press.

Ling, R. 2004. *The Mobile Connection.* San Francisco: Morgan Kaufman.

Ling, R. 2008. *New Tech New Ties.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ling, R., and S. W. Campbell, eds. 2009. *The Reconstruction of Space and Time: Mobile Communication Practices.* New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.

Madden, M., and S. Jones. 2008. *Networked Workers.* The Pew Internet and American Life Project, September. www.pewinternet.org.

Madianou, M., and D. Miller. 2011. *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia.* London: Routledge.

Manceron, V., B. Lelong and Z. Smoreda. 2002. La naissance du premier enfant. *Réseaux* 20(115): 91-121.

Mercier, P., C. Gournay and Z. Smoreda. 2002. Si loin, si proches. Liens et communications à l'épreuve du déménagement. *Réseaux* 20 (115): 121-150.

Mollo, V., and P. Falzon. 2004. Auto- and Allo-confrontation as Tools for Reflective Activities. *Applied Ergonomics* 35(6): 531-540.

Nardi, B. A., S. Whittaker and E. Bradner. 2000. Interaction and Outeraction: Instant Messaging in Action. In *Proceedings of the 2000 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work,* 79-88. New York: ACM Press.

Nardi, B., S. Whittaker and H. Schwarz. 2002. NetWORKers and Their Activity in Intentional Networks. *Journal of Computer-supported Cooperative Work* 11(1-2): 205-242.

Nippert-Eng, C. 1996. *Home and Work.* Chicago: University of Chicago Press.

Office of Communication (OFCOM). 2010. *Communications Market Report.* 19 August. London. http://www.ofcom.org.uk/.

Paragas, F. 2005. Migrant Mobiles: Cellular Telephony, Transnational Spaces and the Filipino Diaspora. In *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication,* ed. K. Nyíri, 241-250. Vienna: Passagen Verlag.

Park, Y., G. M. Heo and R. Lee. 2008. Cyworld Is My World: Korean Adult Experiences in an Online Community for

Learning. *International Journal of Web Based Communities* 4(1): 33.

The Pew Internet and American Life Project. 2000. *Tracking Online Life: How Women Use the Internet to Cultivate Relationships with Family and Friends.* http://pewinternet.org/Reports/2000/Tracking-Online-Life/Main-Report/Part-1.aspx.

Priyanka, M. 2010. Mobile Phone Usage by Young Adults in India: A Case Study. PhD dissertation, University of Maryland.

Putnam, R. D. 2000. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community.* New York: Simon & Schuster.

Rheingold, H. 2002. *Smart Mobs: The Next Social Revolution.* New York: Basic Books.

Ros, A., and G. De La Fuente Vilar. 2011. Through the Webcam: Bolivian Immigrant Women in Barcelona Communicating with Their Families Back Home. *Conference Proceedings Digital Diasporas Cambridge 2011.* http://www.crassh.cam.ac.uk/events/1328/77.

Schiano, D., C. Chen, J. Ginsberg, U. Gretarsdottir, M. Huddleston and E. Isaacs. 2002. Teen Use of Messaging Media. In *Extended Abstracts of ACM CHI 2002* in *Conference on Human Factors in Computing Systems,* 594-595. New York: ACM.

Sennett, R. 1998. *The Corrosion of Character: The Personal Consequences of Work in the New Capitalism.* New York: W. W. Norton.

Spencer, E., and R. Pahl. 2006. *Rethinking Friendship: Hidden Solidarities Today.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Sproull, L., and S. Kiesler. 1991. *Connections: New Ways of Working in the Networked Organization.* Cambridge, MA: MIT Press.

Suchman, L. 1987. *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication.* New York: Cambridge University Press.

Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.* New York: Simon and Schuster.

Wallis, C. 2008. *Technomobility in the Margins: Mobile Phones and Young Migrant Women in Beijing.* Dissertation Abstracts International. A, The Humanities and Social Sciences. ProQuest Information & Learning.

World Telecommunication. 2011. *ICT Indicators Database 2011,* 15th ed. http://www.itu.int/ITU-D/ict/publications/world/world.html.

7

مواقع التواصل الاجتماعي

دانييل ميلر

الدلالة الخاصة لمواقع التواصل الاجتماعي بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا

تقوم دراسة الأنثروبولوجيا الرقمية بإقامة مجاورة بين مصطلحين. ارتبطت **الأنثروبولوجيا** تقليديًّا بدراسة العادات والتقاليد في مجتمعات ذات نطاق صغير بدلًا من ارتباطها بدراسة تطور الحداثة. ثم هناك **الرقمي** الذي يبدو بالمقابل أنه يرفع من سرعة التغيير الاجتماعي ويمثل نموذجًا للتحول السريع. فليس مفاجئًا أن مواقع التواصل الاجتماعي (SNS)، الميديا الرقمية الأساسية الأخيرة جدًّا، يبدو أنها، أيضًا، كانت الأكثر سرعة من جهة استعدادها لكي تكون بنية تحتية شاملة. إن الاستعمال المكثف الأول لمواقع التواصل الاجتماعي يبدو أنه هو ذلك الذي يُنسب إلى سَيْوورلد(*) في كوريا سنة 2005، لكن الأكثر شهرة هو انبثاق الـ«فايسبوك» من

(*) سَيْوورلد (Cyworld) عبارة عن شبكة اجتماعية شديدة الانتشار في كوريا، وقد أخذت طريقها إلى بعض البلدان الأوروبية مثل بريطانيا. وظهر هذا الموقع الجديد إلى الوجود سنة 1999، لكنه حقق شهرة واسعة بعد أن اشترته شركة SK Communications التابعة لشركة SK Telecom سنة 2003.

أداة لربط الطلبة بجامعة هارفرد، ليصبح في غضون ست سنوات موقعًا يستعمل من طرف نصف بليون شخص. لقد شهد الـ«فايسبوك» مجالات نمو حديثة في دول من قبل أندونيسيا وتركيا ويتجه نحو الأشخاص البالغين أكثر منه نحو الشباب.

فإذا كانت سرعة تطور مواقع التواصل الاجتماعي تبدو متناقضة بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا، فإن جوهرها يبدو موحيًا بتقارب وثيق. وبعد كل ذلك، فإنه قد يكون للمصطلح الحقيقي **تواصل اجتماعي** تعريف من منظور أنثروبولوجي في مقابل المنظور النفسي مثلًا. لقد رفض الأنثروبولوجيون دراسة الأشخاص باعتبارهم مجرد أفراد، لكن، كما هو الحال في دراسة القرابة، تم النظر إلى الفرد كعُجْرَة في مجموعة علاقات، ابن الأخ أو زوج الأخت، حيث يتم فهم القرابة باعتبارها شبكة اجتماعية. وعلى نقيض الأنثروبولوجيا، اهتمت السوسيولوجيا في شكل أساسي بنتائج أفول محتمل لهذا الشرط كنتيجة للتصنيع، والرأسمالية والتمدن. وحتى الآن، لا يزال كثير من الكتب في السوسيولوجيا الأكثر تأثيرًا اليوم، مثل (*Bowling Alone*) لبوتنام (Putnam 2001)، و(Fall of Public Man) لسونيت (Sennett 1977) وأعمال غدنز (Giddens) وبيك (Beck) وبومان (Bauman)، تنتمي إلى هذا المسار المهيمن ففي مثل هذه الكتب كلها هناك افتراض يتمثل في أن الأشكال القديمة للتواصل الاجتماعي الضيقة المتميزة في شكل معروف بكلمات مثل **عشيرة** (community) أو **جوار** (neighbourhood) قد تم تعويضها في شكل متزايد **بالفردانية** (individualism).

وعلاوة على ذلك، كان هناك داخل السوسيولوجيا، اهتمام متزايد بفكرة أن هؤلاء الأفراد يتم إدراكهم باعتبارهم مشبكين، ولذلك فإن فكرة التواصل الاجتماعي كانت تتناسب والتطورات في النظرية المرتبطة بكاستلز وغرنفيتر (Granovetter) وويلمان (Wellman) (وإن كان من المحتمل أن لاتور ليس هو من استعمل فكرة الشبكة لهدف مختلف لإدماج قوة اللاإنسان). لقد أقام كاستلز ادعاءات مثيرة بخصوص بروز الإنترنت وكيف أن «مجتمعاتنا قد تبنينت في شكل متزايد حول التعارض ثنائي القطب بين النت (Net) والذات» (Castells 1996 :3). وقدم كاستلز في ثلاثة مجلدات ما اصطلح عليه «بمجتمع الشبكة» (network society)، على رغم أن الهدف الأساس كان حول الروابط المفترضة بين تكنولوجيا الإعلام الجديدة والأشكال الجديدة للاقتصاد السياسي والحكامة (governance) والسلطة والعولمة. لقد كان ينظر إلى هذه التطورات في التشبيك التي أتت بعد موضة ما بعد الحداثة في النظرية الأكاديمية كتوسعات إضافية لفردانية مفترضة ولتشظٍّ في الحياة المعاصرة.

كان باري ويلمان (Barry Wellman) (Boase and Wellman 2006) المُنَظر الذي قام بالكثير لترك الحوار مفتوحًا بين الأشكال التي «على الخط» و«خارج الخط» للنشاط الاجتماعي، ففي هذه الحالة التشبيك المبني على الموقع (location-based)، مثل الجوار والجماعة، هو ما تم تعويضه -إلى حد ما- بالتشبيك المبني على الإنترنت (Internet-based). لقد اقترح البحث أن التشبيك «على

الخط» يمكن أن يقوي تجديد النشاط الاجتماعي خارج الخط بدرجة ما في المؤسسات السكنية الجديدة (Hampton and Wellman 2003). كان عمل غرنفيتر (Granovetter 1973) ذا تأثير إضافي، إذ اقترح أن الروابط الضعيفة والأكثر بعدًا للناس يمكن أن تكون ذات دلالة في شكل كبير- وليس فقط روابط(هم) القوية المباشرة. وقد كان هذا يبدو مهمًّا بالنسبة إلى مجموعات الإنترنت التي كانت دائمًا جزئية وعابرة.

يقدم بوستيل (Postill 2008) نقدًا أنثروبولوجيًّا لهذا العمل (انظر أيضًا Woolgar 2002)، محذرًا من استعمال الاصطلاح القديم للعشيرة والجوار، ولكن مشيرًا أيضًا إلى التقديس المتزايد لمصطلح شبكة المنبثق من هذا التخصيص السوسيولوجي الفرعي لتحليل الشبكة الاجتماعية. وبدلًا من ذلك (كما في هذا الكتاب) يفضل إثنوغرافيا أكثر دقة وموضوعة في السياق لعدد من الحقول الاجتماعية المختلفة حيث ينخرط الناس فيها -مثلًا المجموعات السياسية ذات الصلة بالنضال قصير الأمد التي انبثقت من بحثه الميداني في الضاحية الماليزية. وقد تم دعم وجهة النظر هذه من طرف ميلر وسلاتر (Miller and Slater 2000)، اللذين انتقدا كاستلز ولكن أيضًا استدلا على أن الشبكات المبنية على الإنترنت مشتتة وأكثر جزئية لكي تتم تسويتها بالأشكال القديمة للنشاط الاجتماعي.

تكمن فرضية هذا الفصل، مع ذلك، في أن مواقع التواصل الاجتماعي لا تتناسب مع العمل السوسيولوجي لكاستلز وويلمان

حول الشبكات، ولا مع انتقادات بوستيل وميلر وسلاتر. لقد توقفت مواقع التواصل الاجتماعي في الواقع عن أن تكون شيئًا أكثر قربًا من التقاليد القديمة للدراسة الأنثروبولوجية للعلاقات الاجتماعية، مثل دراسات القرابة. إن النقاط النقدية التي أقامها بوستيل وميلر وسلاتر تتبنى الحجة المتعلقة بكون شبكات الإنترنت تتجه إلى أن تكون متخصصة وجزئية، ومرتبطة بحاجيات خاصة. وعلى العكس من ذلك، فإن مواقع التواصل الاجتماعي هي، في مظاهر مهمة كثيرة، النقيض التام للإنترنت القديمة. لقد انضمت العلاقات النظيرية بين شخص وآخر في الـ«فايسبوك» إلى شبكات القرابة والأسرة، وفي بعض الحالات، شهدت تفكك التمايزات بين البيت والعمل (Broadbent 2011)، جامعة بذلك في مكان واحد ما كان شبكات منفصلة من قبل. كما أن مواقع التواصل الاجتماعي تتحدى الفرضية الأساسية التي تفصل السوسيولوجيا عن الأنثروبولوجيا: المتعلقة بتداخل العلاقات الاجتماعية التي كانت أساسية للدراسة الأنثروبولوجية والتي تنحرف حتمًا نحو مزيد من الشبكات المنفصلة التي تعد مركزية في السوسيولوجيا.

تبرز المشكلة ذاتها مع فكرة الفردانية المشبكة كما عزوها كاستلز وويلمان. لاستباق دراسة الحالة الثانية الخاصة بي حول الاستعمال من طرف المهاجرين، بيَّنَ مقال حديث لماكْكَاي (McKay 2011) عيوبَ مثل هذه الحجج. لقد اشتغلت ماككاي لسنوات عديدة مع أشخاص من الفيليبين الشمالية ومع أسرهم المهاجرة المشتتة. وقد لاحظت كيف أن أولئك الذين مكثوا في الفيليبين

دائمًا يجاورون تقديم أنفسهم على مواقع التواصل الاجتماعي مع الصور التاريخية بالأبيض والأسـود للأقرباء. وبالإضافة إلى ذلك، يستعملون صور النباتات القديمة من البلدة المحلية أو صورًا ساخرة من مجموعات الصور التي تمت إقامتها عن الفيليبين في الأزمنة القديمة. إنهم يقرون بأنه عندما يأتي فرد من العائلة يعيش في الشتات إلى موقعهم، فعليهم أن يمثلوا لا مجرد فرد مستقل فحسب، بل عجرة داخل موقع وعائلة من السلف موسعة. تفترض ماككاي أن هذه التوسعات، المستعملة لعمل ستراثيرن Strathern) (1996 والمفهوم الميلانيزي (Melanesian) للشخصية، ترتكز على مفاهيم مختلفة تمامًا للشخص من الفردانية المفترضة من طرف ويلمان.

يمكننا ـ انطلاقًا من هذا الدليل ـ أن نبني حجة أكبر. فعوض التركيز على مواقع التواصل الاجتماعي باعتبارها طليعة الجديد، وسرعة انتشارها العالمي، فقد يكون الأمر أن مواقع التواصل الاجتماعي قد تم قبولها بسرعة في أماكن مثل أندونيسيا وتركيا، لأن تأثيرها الأساسي هو إصلاح بعض التأثيرات العازلة والمفردة للتكنولوجيات الجديدة الأخـرى ولأنها تسمح للناس بالعودة إلى بعض أنماط الأشكال المكثفة والمتمازجة للعلاقات الاجتماعية التي يخشون أن تضيع بطريقة ما. وعلى هذا النحو، فإن لمواقع التواصل الاجتماعي قدرة مدهشة للعودة بالعالم إلى أنماط النشاط الاجتماعي التي كانت موضوع اهتمام الأنثروبولوجي التقليدي، كما أنها مهمة في شكل كبير بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا المعاصرة وإلى مستقبل التخصص.

وكما هو مقترح في مقدمة هذا الكتاب، علينا أن نتعلم من الاعتيادية التي تم فرضها بسرعة على هذه التكنولوجيا.

دراسات لمواقع التواصل الاجتماعي

كانت المحاولة الأولى لخلق مزيد من الانخراط النسقي مع مواقع التواصل الاجتماعي ربما تلك التي لدانا بويد (Danah Boyd) مؤسسة على عمل أطروحتها الأولى حول برامج مثل فراندستر (Friendster). فنَقْدُها (Boyd and Ellison 2007) لتاريخ مواقع التواصل الاجتماعي وصنفها قد أصبح أكثر أهمية الآن، بحيث إن المعالجات الصحافية (وكذا الفيلم المؤثر **الشبكة الاجتماعية** *The Social Network*) يبدو أنها تبسط هذا التاريخ كما لو أنه كان مسارًا حتميًّا قاد نحو الهيمنة الحالية للفايسبوك، بناء على الشخصية الخاصة ورؤية مارك زوكربيرغ (Mark Zuckerberg). وعلى العكس من ذلك، تبين بويد أن الـ«فايسبوك» قد أنشأ جنبًا إلى جنب مجموعة كاملة من مواقع التواصل الاجتماعي، بالإضافة إلى أن ما تم تطويره، نتيجة لذلك، كان على وجه الصدفة أمرًا مقصودًا. يمكن مواقع التواصل الاجتماعي أن تهاجر بسرعة من قاعدتها ووظيفتها المرتقبتين، ولذلك فإن موقعًا أميركيًّا مثل أركوت (Orkut) يمكن أن ينتهي كموقع تواصل اجتماعي أساسي للبرازيل، وموقعًا للمواعدة مثل فراندستر يمكن أن يتطور إلى نوع مختلف جدًّا هيمن على استعمال مواقع التواصل الاجتماعي في جنوب شرق آسيا. كانت الحركة سريعة بين مواقع التواصل الاجتماعي على

الأقل في البداية، في شكل أكثر وضوحًا إلى حد كبير في بروز «ماي سبيس» ثم أفوله، بحيث كان تأثيره أقل على النشاط الاجتماعي في حد ذاته منه على الطرق الجديدة لنشر الموسيقى نحو الجمهور العريض. لقد كانت سَيْوورلد سلفًا حاضرة في كل مكان تقريبًا بين الشباب الكوري الجنوبي خلال 2005 وظلت مهيمنة هناك. ولذلك، فإن انتصار الـ«فايسبوك» قد لا يعكس أي وظيفة أعلى خاصة، بل يعكس الرغبة العارمة فحسب لكل واحد لكي يكون في الموقع ذاته مدمجًا في القدرة الوحيدة للانتشار عبر المحاكاة. تمامًا مثل جامعات الولايات المتحدة التي لجأت إلى الـ«فايسبوك» في محاكاة لجذورها في هارفرد، ولذلك يمكنني أن ألاحظ خلال الفترة ما بين 2009 و2010، كيف أن الـ«فايسبوك» تسلّم الأمر من فراندستر في الفيليبين، المبنية أساسًا على اعتبار الاعتماد المبكر في الجامعات الرئيسية لمانيلا.

قام عمل أنثروبولوجي حديث، بما في ذلك عمل بويد وهيذر هورست وميمي إيطو (Ito [et al.] 2010) بفحص الاستعمال العام داخل حلقات الصداقة للمراهقين بالولايات المتحدة الأميركية. بينما قامت غيرشون (Gershon 2010) بتوثيق أهمية الـ«فايسبوك» في قطع العلاقة بين طلبة الولايات المتحدة الأميركية. وتساهم كل مثل هـذه الأعمال في ما أصبح ربما النقاش الوحيد الأكثر استمرارًا في ما يتعلق باستلزامات مواقع التواصل الاجتماعي التي تم التنبؤ بها في مقال بويد (Boyd 2008) بعنوان «الكارثة السرية لفايسبوك» (Facebook's Privacy Trainwreck). كانت الحجة أن

الإيديولوجيا تثوي خلف الـ«فايسبوك»، حيث كان الاختيار المسبق المعد سلفًا انفتاحًا تامًّا، وهو ما قاد المستعملين إلى مستوى من التعريض للعموم الذي كان في الوقت ذاته غير مقصود ومن الممكن أن تكون له نتائج إشكالية جدًّا (خصوصًا بالنسبة إلى الأطفال، انظر (Livingstone 2008, 2009). لقد أثيرت أسئلة تتعلق بتهديد علاقات الأفراد بحجة من قضوا بعض الوقت معهم، أو بما إذا كان الاستمتاع مع سوء تصرف في حفل ما قد ينتج عنه الرفض من العمل، باعتبارهم موظفين تتم مراقبة طلبات وظيفتهم على صفحات الـ«فايسبوك». التهديد الأخير كان تعرض الأطفال للافتراس الجنسي. وكما لاحظ ذلك بعض الأنثروبولوجيين، لا تتناسب مواقع التواصل الاجتماعي ببساطة مع مزيد من التعارضات التقليدية بين المجال العام والخاص (Boyd 2007; Gershon 2010). في الواقع، إن مواقع التواصل الاجتماعي، مثل الـ«فايسبوك»، تتجه لتعكس مجموع المجالات الخاصة للأفراد، أي الاتصال الثنائي السابق مع كل صديق أو قريب حاضر ومشارك في الفضاء ذاته، فهذا كله لا يشبه البث لجمهور أكثر عمومية، على رغم أن هذا الأخير يمكن أن يقوى بأسلوب صحافي أكثر لتويتر.

هناك مسار استثنائي من عمل الأنثروبولوجيين الذين ركزوا على قضايا السرية والتعرض في الحياة الخاصة والحميمية إلى الانشغال المتزايد باللغز ذاته المتعلق بالتعرض والسرية بالنظر إلى السياسات. إن المسألة واضحة في التقابل بين كتابين حديثين رفيعي المستوى حول مواقع التواصل الاجتماعي. يبدأ **تأثير «فايسبوك»**

(*The Facebook Effect*) (Kirkpatrick 2010) بحكاية عن كيف أن موقع الـ«فايسبوك» قد أصبح المحفز للحركة الشعبية في كولومبيا، معبئًا عشرة ملايين شخص في تظاهرات في الشارع، والتي كبحت العنف والاختطاف من طرف حركة حرب العصابات للقوات المسلحة الثورية لكولومبيا (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia). وبالمقابل يقترح موروزوف (Morozov 2011) في **وَهْمُ النتْ** (*The Net Delusion*)، أن الدعاوى التي أقيمت من أجل «فايسبوك» و«تويتر» في تسهيل احتجاجات الخضر في إيران، كانت أمرًا مبالغًا فيه كثيرًا. ويقترح أن هناك بالأحرى كثيرًا من الحجج على أن هذه الميديا تمثل وثائق يمكن استعمالها من طرف الأنظمة القمعية لتحديد مكان الانشقاق وقمعه (انظر بوستيل في هذا الكتاب). تبرز المشاكل ذاتها في الجانب التطويري للعمل الأنثروبولوجي، حيث كان لمواقع التواصل الاجتماعي دور أساسي في جهود الإغاثة من الأعاصير في الفيليبين، إلى الزلازل في هايتي، لكننا مرة أخرى نفتقد إلى الحجة الإثنوغرافية لتقويم مثل هذه الادعاءات في شكل مناسب.

الحالة الأولى: الأنثروبولوجيا المقارنة لمواقع التواصل الاجتماعي

قد يتوقع المرء أن الجزء الأساسي من المساهمة الأنثروبولوجية في دراسة مواقع التواصل الاجتماعي سيكون النسبية الثقافية، بناء على افتراض أن مناطق مختلفة تتملك تدريجيًّا مواقع التواصل الاجتماعي عبر سيرورات الموقعة حتى تبرز باعتبارها خاصة

بانشغالات ثقافية لهذه الجهة. الحجة التقليدية من هذا النوع والتي مع ذلك ليست مرتبطة في شكل دقيق بمواقع التواصل الاجتماعي، كانت دراسة همفري (Humphrey 2009) لغرف المحادثة الروسية، فقد لاحظت كم من المستعملين يشاهدون أفاتاراتهم ومظاهر أخرى لحضورهم على الخط بكيفية روسية فريدة. وكما يعبر عن ذلك أحد رواتها، «لم يتم تصميم **الأفاتار** لإظهار وجه الشخص. يجب أن ينقل الحالة الداخلية للشخص، روحه، إذا جاز قول ذلك، أو شرط روحه» (40_41)، فالقياس المألوف انطلاقًا من الأدب الروسي، هو أن الحياة العادية إلغاء للوجود الباطني الحقيقي للشخص الذي يقع في عمق الروح، والذي هو عميق ومعبر في الآن ذاته. إن رؤية هذه الأفاتارات بطريقة أخرى أقرب إلى ذلك الوجود الباطني والقابل لمزيد من التعبير المباشر عن المشاعر القوية توحي بأن النشاط على الخط يتناسب وذلك الذي تم اعتباره جوهرًا روسيًّا (قارن بما ذهب إليه Miller 2011: 40-52، حول فكرة كون الـ«فايسبوك» يشبه كتاب الحقيقة).

وكما تمت الإشارة إلى ذلك سابقًا، وبالرغم من كل الاهتمام الحالي بالـ«فايسبوك»، فإن التأسيس الأول الدال لمواقع التواصل الاجتماعي كان سَيْوورلد، التي كانت متوافرة في كل مكان في أوساط الشباب الكوري في سنة 2005. وتقترح دراسات هجورث (Hjorth 2009-2010) وآخرين (مثلًا Qiu 2009)، أن كثيرًا من سمات سَيْوورلد ومواقع التواصل الاجتماعي الأخرى لشرق آسيا تعكس إلى حد كبير الأولويات الثقافية الضمنية لهذه الجهات،

ففي سَيْوورلد مثلًا يكون أصدقاء شخص ما واتصالاته موضوعًا لسلسلة من الدوائر من الأقرب إلى الأبعد. ويبدو أن هذا الأمر قد صيغ بفكرة الدوائر المتحدة المركز نفسها، كما تم تحديد ذلك في القرابة الكورية. تتجه مواقع آسيا الشرقية إلى استعمال نوع من «فاتن» (cute) تم اعتباره نوعًا من الألفة الدافئة لما تم تجريبه بطريقة أخرى باعتباره الحد الأكثر برودة للتكنولوجيا الجديدة. تُظهر مواقع التواصل الاجتماعي مثل «كيوكيو» في الصين مزيدًا من الانشغال بتطور الأفاتار منه بمجرد تمثيل المستعمل، ولديها إدماج محكم للألعاب. ويوجَّه كثير من المال للإنفاق على «التزيين الداخلي» لمثل هذه المواقع، حيث تقترح كلها أن هناك عناصر قد تكون واضحة جهويًّا.

بعد استعمال النسبية الأنثروبولوجية لإقامة اختلاف جهوي، فإننا إذًا في موقع يسمح لنا بأن ننخرط في تحليل مقارن لمواقع التواصل الاجتماعي. الإمكان واضح في عمل ستيفانا برودبنت في هذا الكتاب (Broadbent 2011)، التي طورت مفهوم الانتباه. يتطلب التواصل التزامني مثل المراسلة اللحظية أو المكالمات الهاتفية انتباهًا سريعًا من الذي نراسله، وإن طلب الانتباه هذا يثير مشاكل كثيرة للسلطة والمراقبة. وفي المقابل، فإن الـ«فايسبوك» هو قناة من القنوات الأقل تطلبًا وانخراطًا، فباعتباره فعلًا شبه عمومي، فإن النشر (posting) ليس محصورًا في شخص ما بعينه، ولا يستلزم أو يتطلب انتباهًا من الذي نراسله. إن دلالة فكرة برودبنت تصبح أكثر وضوحًا من خلال مقارنتها «فايسبوك» بسَيْوورلد. فإذا كنت في سَيْوورلد موافقًا على أن

تكون سي-إلشون (Cy-ilchon)[*] -علاقة قريبة جدًّا- عندئذ، فإنك تكون مربوطًا اجتماعيًّا بواسطة توقعات تبادلية سريعة للتعليق بعضنا على بعض. أغلب الناس لديهم أقل من عشرين سي-إلشون، لذلك فإن سَيْوورلد تتشكل من طلبات الانتباه وأعباء النشاط الاجتماعي المكثف، وهي ما يجعل الميديا مثل البريد الإلكتروني والمراسلة اللحظية تشعر قليلًا مثل العمل حتى لو تم استعمالها للتواصل في وقت الفراغ، وهذا يمثل تقابلًا واضحًا مع الـ«فايسبوك».

تتأسس مرحلة الدراسات المقارنة هذه على ملاحظة الاختلافات بين الأقاليم بالنظر إلى مواقع التواصل الاجتماعي المهيمنة الخاصة. لكن إمكان القيام بمثل هذه المقارنات يبدو منتفيًا من خلال بروز الـ«فايسبوك» على حساب كل البدائل الأخرى لمواقع التواصل الاجتماعي. وحالما أصبح الـ«فايسبوك» منتشرًا عالميًّا، فإن الطريق الوحيد الذي يمكننا من الحفاظ على فهم المقارنة هو عبر التركيز، بدلًا من ذلك، على الاختلافات الجهوية في استعماله. ولذلك مثلًا، ما زال بإمكاننا الانكباب على مسألة الانتباه لدى برودبنت من خلال ملاحظة أنه في الفيليبين، يبدو أن هناك كثيرًا من الضغط للرد على نشرات الأصدقاء الذين يوجدون في المملكة المتحدة.

في الوقت ذاته، هناك مخاطر في أي ادعاء بخصوص الاختلاف المُمَوضَع. مثلًا هناك كثير من المعلقين قد اقترحوا أن الـ«فايسبوك»

(*) إلشون (Ilchon) كلمة كورية تشير إلى العلاقات العائلية الضيقة، مثل التي بين الأبوين والأطفال، وأن تصبح إلشون يوضح كيف سيبدأ المستعملون في سَيْوورلد تفاعلاتهم.

هو نوع من الانبعاث أو الانعكاس لليبرالية الجديدة للاقتصاد السياسي المعاصر للولايات المتحدة الأميركية، وأن هابي فارم (Happy Farm)، اللعبة المتصلة بمواقع التواصل الاجتماعي الأكثر شعبية في الصين، تختلف عما يعادلها في الـ«فايسبوك» الذي هو فارمفيل (Farmville)، لأن سرقة المحاصيل تُعدّ عنصرًا كاملًا في الأول، وليس في الثاني. إن حضور السرقة تم الادعاء أنه يبيّن التناقض الذي يتم الإحساس به في الصين تجاه الرأسمالية كما هي ممثلة في اللعبة. لكن سيكون من السهل الاستدلال على أن الصين اليوم هي أبعد من أن تكون أقل تناقضًا بخصوص الرأسمالية من جهات أخرى. تحتاج الحجج بخصوص المقارنة والإقليمية الجهوية إلى أن تنبني على تحليل مدعوم أكثر للسياقات الواسعة للاستعمال بدلًا من التأكيدات السطحية بأن مواقع التواصل الاجتماعي يجب أن تدمج الاقتصاد السياسي برمته لسياقها.

في دراستنا المبكرة للإنترنت في ترينيداد (Miller and Slater 2000)، قمنا بالاستدلال لفائدة تحليل جدلي واسع. وفي ذلك الوقت، كانت تفهم خلاصة أغلب الدراسات في ذلك الوقت كسيرورات موثقة للعولمة والموضعة. ولذلك، من الممكن أن مُعدي هذه الدراسات قد كتبوا تقريرًا حول ما حصل للإنترنت عندما أصبحت ممتلكة من قبل الترينيداديين، ولكننا استدللنا على أنه ببساطة لم يكن هناك شيء مماثل للإنترنت في حد ذاتها. وعلى الأصح، كانت الإنترنت ذلك الشيء الذي انخرط فيه الناس على الخط في بعض الأمكنة الخاصة. لا يجب أن نفضل استعمال

الولايات المتحدة أو المملكة المتحدة بالنسبة إلى **الإنترنت** على أنّه ما يمكن أن يمثل له بالتساوي عبر كل مكان. وبالنظر إلى أي جهة معطاة، يمكننا فقط أن نوثق ماهية الإنترنت من خلال استعمالها من قبل الترينيداديين، أو ما أصبح عليه الترينيداديون بفضل الإنترنت. لقد تم تضمين حجة مماثلة بالكيفية ذاتها التي يتحدث بها الترينيداديون عن الـ«فايسبوك». في كثير من الأحيان تمت الإشارة إلى الموقع، سواء **بفاسبوك** (*Fasbook*) أو **ماكوبوك** (*Macobook*). في اللهجة الترينيدادية أن تكون (*fas*) يعني أن تحاول معرفة شخص آخر بسرعة كبيرة إلى حد ما، مقارنة بالآداب المقبولة. وأن تكون (*maco*) هو أن تكون فضوليًّا تحدق باستمرار في الشؤون الخاصة للناس. وما دام المصطلحان معًا قد تم اعتبارهما مميزين في شكل خاص للسلوك الترينيدادي، فإنه يبدو أن هناك تقاربًا طبيعيًّا بين النزوع داخل البنية التحتية للفايسبوك نفسه والميل الثقافي للترينيداديين. لقد روى لي مؤرخ كبير لترينيداد حكاية بخصوص كيف نهضوا ضد جعل العاصمة الترينيدادية بورت أوف سبين (Port of Spain) قاعدة للفيدرالية الجديدة، خوفًا من الأثر المشوش الناجم عن ولع الترينيدادي بالإشاعة والنميمة. وذلك حينما كانت جزر الكاريبي تعتبر مجتمعة في ذات سياسية موحدة أواخر الخمسينيات. ولذلك، فإن هذه الفكرة المتعلقة بكون الترينيداديين هم في شكل طبيعي (*fas*) و (*maco*) تُعد أمرًا غير جديد.

في مقال سابق (Miller 1992) استدللت على أن كلمة **باخوسي** (*bacchanal*) تعد ربما التعبير الأكثر شيوعًا لما يحس الناس أنه

يعني أن تكون ترينيداديًّا في شكل واضح، وأن هذا قد تم التعبير عنه سابقًا من خلال تعلق بالسلسلة التلفزية الأميركية المستوردة **الشباب وانعدام الاستقرار** (*The Young and the Restless*). وبالمقابل، فإن **باخوسي** تعتمد على الدور المركزي للجنس في ترينيداد كتعبير عن الحقيقة حول ماهية البشر الحقيقيّة، وما الذي سينتهون إلى القيام به رغمًا عن أنفسهم. الجندر نفسه قد تم تكوينه من خلال علاقة تبادل أساسية بين الجنس والعمل. النساء مثلًا يملن إلى الشك بخصوص الزواج الرسمي ما دام أزواجهن قد يعتبرون الجنس مسلمًا به، بدلًا من كونه متوقّعًا على استمرار الرجال في العمل نيابة عن العائلة الواسعة (Miller 1994: 168-201). إن كل هذه المفاهيم تكتسب تعبيرها الواضح في المهرجان السنوي الكرنفال (Carnival) الذي يحتفل بقيم الباخوسي.

حاولت في هذه الدراسات رسم القيم النواة للحياة الترينيدادية، ودائمًا بالتقابل مع قيم أخرى مثل المسؤولية والمثل الدينية المعلنة داخل حركة «الخمسينية» (Pentecostalism) المسيحية. أعالج بتفصيل في دراستي **حكايات من «فايسبوك»** (*Tales from Facebook*)، (Miller 2011) الدرجة التي ينظر بها إلى الـ«فايسبوك» باعتباره تعبيرًا لهذه القيم الترينيدادية النواة. هناك أمثلة عديدة في ذلك الكتاب تبين لماذا يتم الإحساس كما لو أن الـ«فايسبوك» كان قَدَرَ ترينيداد، على رغم أن أصوله في جامعة هارفرد. مثلًا، تقود الطريقة التي ينظر بها إلى تكنولوجيا وَسْم صور الناس في الـ«فايسبوك» إلى تعريض الأفراد وهم في

صحبة أناس غرباء لأحد المصادر الأساسية لانفجار الباخوسي في ترينيداد المعاصرة.

تتجلى إحدى أولى الصور في **حكايات من «فايسبوك»** في تدمير الزواج بسبب الـ«فايسبوك». يَرِدُ هذا ليس بسبب ما يعتقده الزوج أن الناس يفعلونه في شكل عام بالـ«فايسبوك»، بل بسبب ما ليس باستطاعة زوجته أن تساعد به ولكن تفعله باعتبارها (*macotious*) ترينيدادية، حيث تبحث باستمرار في العالم الخاص لكل امرأة قد يكون لزوجها أي اتصال بها على الـ«فايسبوك». ليس واضحًا ما إذا كان الفعل (يصادق) «to friend» الذي يوجد سلفًا في ترينيداد والذي كان يعني تقليديًّا (يضاجع) «to have sex with» يتوفر على تأثير على مثل هذه الحالات. عندما يقول شخص أدعوه فيشالا (Vishala) إن حقيقة شخص آخر هي من المحتمل أن توجد في بروفايله (ها) على الـ«فايسبوك» أكثر ممّا عبر ملاقاة الشخص وجهًا لوجه، فهذا يقتضي مرة أخرى مفهومًا ترينيداديًّا فعليًّا للحقيقة والأصالة كما وجد ذلك مظهريًّا في مقابل المخادعة التي وجدت عميقة داخل الشخص. وبشكل مشابه، عندما يبرهن رجل الأعمال بورتن (Burton) أنه لفهم الـ«فايسبوك» تحتاج أولًا إلى تقدير كيف أن الناس هم أنفسهم مواقع تواصل اجتماعي، ويصوغ هذا من خلال ما يعتبره الكيفية الخاصة التي ينخرط فيها الترينيداديون في التجارة في مقابل ممارسات التجارة التي كان شاهدًا على ممارستها في الخارج. بالإضافة إلى أن الصيغة الترينيدادية الخاصة وللكنائس الخمسينيّة والبابوية تعمل على إيجاد طرق للتعبير عن قيمها الخاصة

ومثلها عبر الـ«فايسبوك». وبالفعل، فإن التجربة الكاملة لاستعمال الـ«فايسبوك» قد يتم وصفها باستعمال مصطلح ليمينغ (*liming*)، والذي يتعلق بالكيفية التي يفهم بها الترينيداديون طريقتهم الخاصة في ممارسة النشاط الاجتماعي. لقد توسع الليمينغ مرتبطًا في الأصل بحياة الشارع والتسكع مع الآخرين، تدريجيًّا للدلالة على مزيد من التسكع العام. لكن دلالته هنا هو أنه قد استعمل لجعل الـ«فايسبوك» مرة أخرى ممارسة ترينيدادية خاصة بدلًا من بنية تحتية مستوردة.

تعد هذه الحجج حاسمة بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا المعاصرة. فإذا كانت عولمة مشروبات مثل الكوكاكولا، أو أدوات رقمية مثل الـ«فايسبوك» تدل على المجانسة الشاملة، فإن هذا يتضمن أفولًا لتعددية وخصوصية ثقافية- وهي المشاغل الرئيسية للبحث الأنثروبولوجي. ومع ذلك، فإذا كانت هذه المنتوجات المستوردة قد أصبحت موضوعًا للسيرورات التي تجعل التملك الجهوي مميزًا، فإنها إذًا قد يمكن أن تصبح مصدرًا لأشكال جديدة للتعدد الثقافي. وكما قمت بالاستدلال على ذلك أعلاه، فإذا وجدت فقط في أي وقت في ما يتعلق بالممارسات الثقافية المحددة لسكّان معيّنين، آنئذ ليس هناك حقًّا أي اختلاف عن الإدراك الأنثروبولوجي التقليدي للتعددية الثقافية. ولذلك، فإن الأنثروبولوجيا تبدي بعض المصلحة الذاتية هنا. لقد أصبحت تخصصًا أكثر مناسبة وضرورة إلى درجة أن الـ«فايسبوك» قد تحول إلى **فاسبوك**. وحتى لو أخذنا هذه المرحلة إلى أبعد حد فالمسألة ليست أن الـ«فايسبوك» متموضع أكثر من الفاسبوك الذي اخترعه الترينيداديون

في الوقت ذاته الذي يغير هؤلاء جدليًّا عبر استعمال فاسبوك. بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين، ليس هناك شيء مماثل للفايسبوك، هناك فقط مجموع استعمالاته الخاصة من طرف سكّان محددين. إن نسبية الأنثروبولوجيا تتعلق إذًا لا بالاختلافات بين «أوركوت» (Orkut)، و«تويتر» (Twitter)، و«كيوكيو»، و«فايسبوك» و«سَيْوورلد»، بل أيضًا بعدم تجانس كل مواقع التواصل الاجتماعي كما يشهد على ذلك ما يمكن أن نأمل أنه سيكون لقاءات إثنوغرافية متعددة.

الحالة الثانية: استعمال مواقع التواصل الاجتماعي من طرف المهاجرين

إن أهمية الإنترنت بالنسبة إلى السكان المهاجرين المنفصلين عن أسرهم كانت أمرًا واضحًا في وقت ما (مثلًا Horst and Panagakos 2006). وليس مفاجئًا أن هذه الأهمية قد امتدت إلى مواقع التواصل الاجتماعي، لقدرتها على توحيد الشتات وتسهيل اتصالاته مع الوطن. هناك مثال قدمه أوستربان (Oosterbaan 2010a, 2010b) الذي درس الكيفية التي رسخ بها «أوركوت» سريعًا نفسه كنقطة مرجعية وتنظيم كبيرين بالنسبة إلى البرازيليّين في الشتات في أوروبا، والتي انبنت في غالب الأحيان حول مجموعات افتراضية مقترنة بمدن محددة، مثل برشلونة وأمستردام. وبشكل مماثل في شنزهن (Shenzhen)، المدينة الحديثة التي قد تكبر بسرعة في العالم، قد اسْتُعْمِلَ كيوكيو من طرف سائقي التاكسي المهاجرين لتجميع الشبكات الاجتماعية المحلية الجديدة التي تدور حول

العمل مع شبكاتهم الأصلية المبنية على القرابة. لقد كان «كيوكيو» يعتبر أكثر شخصية وأقل تأثيرًا (من المكالمات الهاتفية التي ترد على المكان الأصلي للشخص (Wei and Qian 2009: 819). أشارت دراسات أخرى في الصين كيف أن المهاجرين الداخليين أيضًا، يدردشون (chating) مع الغرباء كمجموعة أخرى من السلوك الاجتماعي (Qiu 2009: 99)، بينما يهيمن «كيوكيو» المحمول دائمًا بسبب الكلفة (Cheng 2011). في معظم الجهات تستعمل مواقع التواصل الاجتماعي في شكل عام من طرف المهاجرين كجزء من كوكبة من الميديا. والمثل في ذلك ما أظهره كوميتو وبيتس (Komito and Bates 2009) عندما درسا المهاجرين البولونيين في آيرلندا، أنّهم يستعملون أساسًا موقع التواصل الاجتماعي ناشا ـ غلاسا (Nasza-Klasa) البولوني بطريقة سلبية نسبيًّا، وذلك ببساطة للتواصل والمواعدة مع مجموعات أخرى واستعمال ميديا أخرى لمزيد من الانخراط الاجتماعي النشيط.

قمت ما بين 2008 و2010 بمشروع بحث بمعية ميركا ماديانو (Mirca Madianou) حول الأمهات الفيليبينيات المهاجرات وأطفالهن الذين تركنهم خلفهن (Madianou and Miller 2011). ولقد تم إجراء جزء كبير من بحثنا في المملكة المتحدة، ولكننا سافرنا أيضًا إلى الفيليبين لكي نلتقي بأطفال النساء اللواتي اشتغلنا معهن. كانت مواقع التواصل الاجتماعي الأكثر شيوعًا في الفيليبين آنذاك هي «فراندستر»، و«فايسبوك» ومالتيبلاي (Multiply). كانت مواقع التواصل الاجتماعي مستعملة بجانب

ميديا أخرى للإبقاء على الاتصال، مثلًا عندما يجد شخص ما أن كثيرًا من أصدقائه (ـها) في المدرسة قد هاجروا من أجل العمل. أحيانًا يتم استعمال موقع التواصل الاجتماعي للحفاظ على الروابط العائلية الرسمية (بما فيها نشر صور الأحداث الأسرية مثل الولادة والزواج)، بينما موقع آخر للتواصل الاجتماعي يستعمل للنشر غير الرسمي. ولقد تعلمت كثير من النساء المسنات في المملكة المتحدة كيف يستعملن مثل هذه المواقع أساسًا للتواصل مع الأقارب.

في الفيليبين، كما في كل مكان، كانت اللحظة بالغة الأهمية في تحول مواقع التواصل الاجتماعي عندما بدأ الأشخاص يستقبلون طلبات الأصدقاء من أمهاتهم. وهذا يشير إلى انتقال من الجامعة أو روابط نظيرة، إلى إدماج شبكات القرابة النواة. بعض هذه الروابط قد تم تجريبها باعتبارها لقاءات إيجابية على نحو عال، مثلًا عندما يشعر الأطفال أن مزج المسافة والحميمية يسمح لهم بإنجاز علاقة راشدة مع آبائهم. وقد منح انفصالهم الفيزيائي مدمجًا مع تواصل سهل فقط درجة الاستقلالية الصحيحة لتسهيل هذا التبادل في علاقتهم. وفي حالة أخرى مع ذلك، يجد أحد الأطفال المتروكين في الخلف خياله المؤمثل لأمه قد تحطم عندما ينجح في ولوج حسابها على فراندستر ويرى أنواع صور الحفل التي تنشرها النساء عمومًا في مواقع التواصل الاجتماعي. يمكن مواقع التواصل الاجتماعي أيضًا أن تؤدي إلى مراقبة لصيقة، مثلًا على استعمال الحوالات ولقاء الأطفال بأصدقائهم وصديقاتهم والتعويض عن الغياب بفرض درجة عالية من المراقبة على الأطفال المتروكين في الخلف (left-behind).

تكمن أهمية هذه الدراسة في كونها تتحدى الفكرة البسيطة المتعلقة بكون الهجرة تقود إلى فقدان التواصل في العلاقات التي هي إذًا قد تم ترميمها بحلول الميديا الجديدة. ما صادفناه كان أكثر تعقيدًا وتناقضًا، على الأقل مع بعض الأطفال الذين يدعون أن سهولة التواصل مع أمهاتهم، الآتي من الميديا الجديدة، قد جعل حياتهم أسوأ بدلًا من جعلها أحسن. وقد أحس بعض هؤلاء الأطفال باستعمال مفرط لمثل هذه المواقع الخاصة بالمراقبة. ويشعر بعض الأطفال الآخرين بأن اتصال الميديا المتزايد قد قام بإبراز قصور الآباء الغائبين عن الاتصال بهم بما أنهم يكبرون ويتغيرون، وهذا واضح مثلًا في الطريقة التي ما زال الآباء يرسلون لهم بها الهدايا الملائمة أكثر للأطفال الصغار. في الفيليبين، مواقع التواصل الاجتماعي هي أيضًا الأمكنة الأساسية للتدوين، وتنشأ المشاكل عندما يدون الأطفال قلقهم الشخصي واستياءهم بالنظر إلى آبائهم الغائبين (انظر أيضًا Rettberg 2008: 77-80). تقود الطبيعة العامة للنشر في بعض الحالات، كل أسرة الشتات الموسعة للاعتراف بالنزاعات التي كان عليها من بعض النواحي أن تتم إدارتها في شكل شخصي. لقد وجدنا أيضًا أنه بينما من اللياقة قبول كل طلبات الأصدقاء في الفيليبين، فإن الاستعمال في المملكة المتحدة يعكس أحيانًا الانقسامات الطبقية المتزايدة، مثلًا بين الممرضات وخادمات البيوت (قارن Hargittai 2007).

يدعم عمل ماككاي (McKay 2011) حول استعمال الـ«فايسبوك» بين المهاجرين الفيليبينيين في لندن، وجهة النظر هذه

حول النتائج الملتبسة، وأحيانًا السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي بالنسبة إلى المهاجرين. وقد أعادتنا أيضًا إلى قضايا السياسة والسرية والكيفية التي يرتبط فيها الحميمي بالسياسة الواسعة. يستعمل هؤلاء المهاجرون الـ«فايسبوك» في شكل أساسي، ولذلك يمكن لبعضهم تتبُّع الحياة الاجتماعية لبعضهم الآخر بتفصيل: أين تمت دعوة شخص ما، ماذا لبس، ومع من كان... وهلم جرًّا. وغالبًا ما ينتمون إلى شبكة الكنيسة ذاتها التي تدير بدورها مجموعة «فايسبوك»، ويفحصون بحماس الصور من مناسبات الكنيسة. معظم الصور المنشورة هي عادة حميمية ويومية. إنهم سكّان ذوو أصل من منطقة ريفية شمالية، حيث يُحتفظ بالقرابة الضيقة والشعائر والمعتقد كمظاهر للجماعة، وإن سمات الحياة الاجتماعية هذه يتم تصديرها إلى بيئة لندن الجديدة.

لكن وكما قمت بالاستدلال على ذلك في ما يتعلق بالدراسة الترينيدادية (Miller 2011)، كانت مجموعات حقيقية دومًا موضوعًا لقوى متناقضة، بما فيها غيرة تافهة، ونزاعات وإقصاءات طويلة الأمد. إن معظم هؤلاء المهاجرين غير شرعيين، وهناك في أقصى الحدود خوف مستمر من أن النزاعات الداخلية قد تقود شخصًا ما إلى التبليغ عن شخص آخر لدى الشرطة، مع ترحيل لاحق. والمشكل هو أنهم يجدون من المستحيل وضع حد لانفتاح الـ«فايسبوك» هذا، لأسباب استدلت ماككاي (بحسب Strathern 1996) على أنها جوهرية بالنسبة إلى الكيفية التي تتجه بها القرابة والتبادلية للعمل داخل الأنظمة الثنائية للقرابة.

ولذلك، فإن الـ«فايسبوك» يمكن أن يفاقم النزاعات والتوترات، ما يدعو الناس إلى أن يحذفوا الصور على نحو غير متوقع، أو أن يُتهموا بالسحر، حيث يتم تتبع النشاط من قبل أولئك الذين يمكثون في القرى بالفيليبين، مثل أولئك الذين يوجدون في لندن. باختصار، إن الـ«فايسبوك» يراهن على التوتر الحرج بين الثقة والمجازفة المرتبطة بتزايد الجماعة المهاجرة في وضعية شبه قانونية في أرض أجنبية. ولذلك، بدلًا من إبعادهم عن التناقضات التقليدية للجماعة، يجعل من جوانب الحياة الاجتماعية هذه أكثر كثافة.

تركز الأدبيات الأولى حول الهجرة في شكل طبيعي على استعمال مواقع التواصل الاجتماعي لاستعادة الروابط مع الوطن والحفاظ عليها. لكن، قد يُتخذُ أيضًا موقف أكثر راديكالية بخصوص أين يمكن مواقع التواصل الاجتماعي أن تقود في المستقبل. وبدلًا من اعتبار مواقع التواصل الاجتماعي وسيلة للتواصل بين مكانين، فإنّ من الممكن الشروع في التفكير فيها كأمكنة حيث يعيش الناس بمعنى ما حياة حقيقية. هناك عاملة فيليبينية في لندن أعرفها جيدًا لا تستعمل أبدًا أي مرافق محلية، ولا تخرج أبدًا إلى الحانات، أو تشاهد أفلامًا. فباستثناء العمل والنوم والأكل في لندن، تقضي وقتها على مواقع التواصل الاجتماعي بصحبة أصدقاء وأقرباء. نجد في **حكايات من «فايسبوك»** (Miller 2011)، حكاية الدكتور كرامات، الذي يشكو من الإعاقة، ولم يبرح أبدًا منزله بترينيداد. يعيش مقدار ما يستطيع داخل الـ«فايسبوك»، حيث «يعمل» على تجميع معلومات النشطاء حول حقوق الإنسان و«ينشط اجتماعيًّا»

مع مجموعة أصدقاء من الشتات الآسيوي الجنوبي، فمن المنطقي أن ترى مثل هؤلاء الأشخاص يعيشون داخل مواقع التواصل الاجتماعي بدلًا من المكان الفيزيائي الذي ينامون فيه ويأكلون.

إن إبراز الـ«فايسبوك» كنوع من البيت أكثر من كونه نمطًا للتواصل بين البيوت أمر يساعد على إدراك إحدى الطرق المفاتيح لاستعمال الناس لمواقع التواصل الاجتماعي: باعتباره موقعًا لـ«تزيين داخلي». إنه يساعد على تفسير كيف أن الناس يرتبون مواقعهم ويزينونها ويزخرفونها. وكما بيّنت هورست سيكون من الصعب التمييز بين مراهقة أميركية تزين غرفة نومها وتزين موقعها على «ماي سبيس». والمراهق قد يختار عن طواعية صيغة لون شائع لكليهما (Horst 2009). في ترينيداد، يتم إنفاق الكثير من الوقت على «فايسبوك» في تحميل الصور أو روابط تخلق فعلًا جمالية شخصية. بالفعل، فإن مصطلح **تزيين داخلي** يجعل لعبة الكلمات ملائمة، ما دام ذلك يكون واضحًا على «فايسبوك» أكثر من وضوحه في تزيين الغرفة. إن ما يبرز في الفضاء العام هو معنى الداخل: إنه الفضاء الخاص للفرد مجسدًا على هذا المجال الرقمي. ويبدو هذا حتى الآن أكثر ملاءمة عندما نرى أن كثيرًا من التبادلات التي تقع هي مادة تافهة وغير منطقية حول أحداث اليوم التي تشبه أكثر التواصل بين الناس الذين هم مشاركون حاضرون في البيت نفسه. ولذلك، فإن أحد الآثار العبثية لتزايد العولمة والكوزموبوليتارية المتعلقة بالهجرة، هو أن مواقع التواصل الاجتماعي هي أيضًا في طليعة خلق شكل جديد من الألفة حيث تبرز مثل هذه المواقع بصفتها أمكنة يكون بالإمكان أن يقال إن أصحابها

يعيشون فيها، بدلًا من أن تكون مجرد تكنولوجيا للتواصل. فهذا القرن بالألفة هو موضوع الفصل الخاص بهورست في هذا الكتاب.

دراسات مستقبلية

ركز هذا الفصل في شكل دقيق على مواقع التواصل الاجتماعي، لكن، في المستقبل ربما وجب على هذه الدراسات المتعلقة بميديا رقمية محددة أن تأخذ بعين الاعتبار السياق الواسع للميديا المتعددة. لقد قمت بتطوير مصطلح الميديا المتعددة رفقة مادیانو لكي نعكس التحول النقدي للميديا التواصلية الرقمية في شكل عام (انظر أيضًا Baym 2010). تَرِدُ الميديا المتعددة عندما يكون السكّان قد أدّوا ثمن استعمال الحاسوب أو الهاتف الذكي، وهذا يعني أنها تلج إلى ما يفوق دزينة طرق مختلفة للتواصل، وأن كلفة فعل التواصل الفردي تكمن في الإنفاق الأساسي للبنية التحتية بدلًا من فعل التواصل الحقيقي. في ظل مثل هذه الظروف، من الصعب تقويم سبب انتقاء هذه الميديا أو تلك، إن كان هو الكُلفة أو الولوج. في الواقع، فإن الشخص يكون مسؤولًا عن أي ميديا سيختار للاستعمال. لقد بيّنت غيرشون (Gershon 2010) هذا عندما ينفصل الخلان والخليلات، فإن السؤال الأساسي يكون ربما هو لماذا يختارون أن يفعلوا ذلك عبر الهاتف أو المراسلة النصية أو بالبريد الإلكتروني أو على الـ«فايسبوك»؟ وماذا يفيدنا هذا عن الشخص؟ لقد استدل مادیانو وميلر (Madianou and Miller 2011) على أن نسبة المسؤولية الأخلاقية هذه تعيد بالفعل تنشيط استعمال الميديا اجتماعيًّا في

شكل عام، بما أننا ننتقل من الاعتبارات التكنولوجية إلى الاعتبارات المعيارية التي توجد في أي مجتمع حول المعنى الخاص بأي ميديا محددة.

وفي الوقت ذاته الذي ربما نضع فيه مواقع التواصل الاجتماعي في السياق بصفتها واحدة من الميديا البديلة الكثيرة التي تم استعمالها، نلاحظ أيضًا أن مواقع التواصل الاجتماعي قد عرفت في ذاتها تحولًا إلى أدوات للميديا المتعددة، بما أنها تسمح للناس بالمراسلة اللحظية أو أشكال أخرى للمراسلة النصية داخل مواقع التواصل الاجتماعي. وبشكل مماثل، فإن مواقع التواصل الاجتماعي تهاجر حاليًّا من الحاسوب نحو الهاتف الذكي، مضاعفة الإحساس بأنها دائمًا ميديا متاحة يمكن فحصها من دون توقف. وختامًا، فإن إحدى الطرق المستقبلية للدراسة تكون بإدراج مواقع التواصل الاجتماعي داخل البحث في الميديا المتعددة في شكل عام.

ثمة قضية أخرى مشابهة لتلك التي للميديا المتعددة، وهي تزايد التقدير للكيفية التي ستوسع بها مواقع التواصل الاجتماعي اتصاليتها (connectivity) مع الموضوعات الأخرى الكثيرة داخل هذا الكتاب. لنأخذ مثلًا مساهمة مالابي (Malaby)، لقد أصبحت مواقع التواصل الاجتماعي مقترنة بالألعاب مثل وورلد أوف ووركرافت (مثلًا، Golub 2010). أكثر من ذلك، قد تمثل تغييرًا جوهريًّا في ثقافة اللعب ذاتها. اليوم، أغلب الألعاب التي على الخط الأكثر أهمية على الصعيد العالمي قد تصبح تلك التي تدمج في الواقع

داخل مواقع التواصل الاجتماعي، مثل الـ«فايسبوك» و«كيوكيو». لقد لاحظت هجورث (Hjorth 2010) أن «هابي فارم» و«فارمفيل» لا تشبهان في شيء العالم المراهق الخاص بالألعاب المتشددة التقليدية، مثل هيلو (Halo) وورلد أوف ووركرافت. ومن المحتمل أن يتم التحكم في «هابي فارم» و«فارمفيل» بديموغرافيا مختلفة تمامًا، مثل النساء المسنات. إن روابط أخرى تنمو مع اليوتيوب حيث المواقع الموالية يمكن أن تقود إلى تطوير الشبكات الخاصة (Lange 2007)، والنطاق الكامل للميديا الرقمية التي تمت مناقشتها في هذا الكتاب.

وبرغم أن بعض مواقع التواصل الاجتماعي مثل الـ«فايسبوك» تم اعتبارها في شكل متزايد على أنها شاملة في حيزها، فقد كان هناك أيضًا تكاثر لمزيد من مواقع التواصل الاجتماعي المختصة والمستهدفة التي تتصل بدراسات أنثروبولوجية شديدة الخصوصية، مثل الكهولة أو الثقافات الفرعية المتنوعة للتوجيه الجنسي أو الموسيقي (Baym 2007; Madden 2010)، فالرجال المخنثون في الفيليبين مثلًا، يتجهون للحفاظ على روابط بمواقع التواصل الاجتماعي المرتبطة على نحو خاص بالثقافة الفرعية، بينما يحافظون على روابط أخرى للأسرة وعلاقات أخرى في «فراندستر» و«فايسبوك». تساعد دراسة مفصلة لمثل هذا الاستعمال على عزل النمطية الشائعة. وفي أستراليا لا يستعمل الكهول الإنترنت فقط، بل إن السبعيني قد يكون أكثر سرعة من الشباب في إدارة مثل هذه الاتصالات في نشاط جنسي مباشر

(Malta and Farquharson 2010). ولذلك، فإن دراسة مواقع التواصل الاجتماعي المهيمنة والشاملة تحتاج إلى أن تستكمل بالأهمية المستمرة لمزيد من مواقع التواصل الاجتماعي المختصة. ومن المحتمل أيضًا أن نرى مزيدًا من التحليل الأنثروبولوجي المختص، مثلًا استغلال حجة مثل هذه المواد النصية للعمل في اللسانيات الأنثروبولوجية (مثلًا، Jones and Schiefflin 2009; Jones, Schiefflin and Smith 2011).

إن الأنثروبولوجيا تخصص يوازن انشغاله بالطموحات الخاصة مع الطموحات الأكثر كونية. في الفقرات الأخيرة **لحكايات من «فايسبوك»** (Miller 2011)، أشرت إلى الإمكان المتعلق بالارتباط الأنثروبولوجي الواسع بمواقع التواصل الاجتماعي، باحثًا في قضايا الكوسمولوجيا والنظرية. عند دراسة الـ«فايسبوك» يبدو واضحًا من الوهلة الأولى أن الموقع يبدي اقتصادًا تواصليًّا فائضًا، بحيث يبدو أن الناس يقومون بكل أنواع الأشياء بواسطته، حتى أضحى من الصعب معه أن يختزل إلى حاجة تواصلية بسيطة، أو أي شكل من الذرائعية (instrumentalism). في وقت ما، أقلب المنطق الاعتيادي وأسأل أي الاثنين، فبدلًا من اعتبار الـ«فايسبوك» أداة لتسهيل علاقات الصداقة بين الناس، كثير منا يستعمل علاقات الصداقة بين الناس لتسهيل العلاقة بالـ«فايسبوك» في حد ذاته. ويمكن اعتبار مواقع التواصل الاجتماعي إذًا صديقًا مفضلًا أسمى يمكننا اللجوء إليه عندما لا يريد أي أحد أن ينخرط اجتماعيًّا معنا، كما في بداية الليل عندما نحس بأننا وحيدون ولا نستطيع النوم.

هذا يفسر بعض الاقتصاد التواصلي الفائض لا كله، والذي من الممكن ملاحظته، فهذا ما زال لا يفسر العدد الكبير لأصدقاء مواقع التواصل الاجتماعي الذين ليسوا جزءًا من أي تفاعل نشيط مع هذه المواقع، أو التوجه الأكثر حداثة -على الأقل في ترينيداد- لنشر مادة كاشفة إلى حد بعيد قد لا تضع المستعمل في صورة مخادعة. يبدو كذلك أن الشبكات الاجتماعية تولد إكراهها الخاص إزاء الرؤية. وتمامًا مثل الناس الذين لا يشعرون بأنهم في عطلة حتى يروا صورهم وهم يستمتعون بهذه العطلة، فإن بعض الناس اليوم لا يبدو أنهم يحسون بأنه كانت لهم تجربة ما حتى يقوموا بنشرها عبر الـ«فايسبوك» أو تويتر. في **حكايات من «فايسبوك»**، تكهنت حول المظهر الكوسمولوجي لمواقع التواصل الاجتماعي حيث يتصرف كنقطة «شاهدة» تسمح لنا برؤية أنفسنا ككائنات أخلاقية حيث تكون أفعالها دائمًا موضوع تحكيم - وهو شيء كنا ننسبه تقليديًا إلى نظرة سماوية، لكن هنا تمت ترجمته باعتباره آخر (other) عام يتكون من مظلة واسعة لأصدقاء مواقع التواصل الاجتماعي غير أولئك الذين نتواصل معهم بالفعل. وباختصار، يقترح أن مواقع التواصل الاجتماعي هي أيضًا شكل من الضم الأخلاقي الذي يمنحهم دلالة كوسمولوجية.

إن الآثار المترتبة على مثل هذه الحجج هي رد مواقع التواصل الاجتماعي إلى ميدان النظرية الأنثروبولوجية والأحلام الواسعة للأنثروبولوجيا باعتبارها تخصصًا لفهم الطبيعة الأساسية للمجتمع والثقافة. فهذا أيضًا هو السبب الذي جعل **حكايات من «فايسبوك»**

يختتم بقياس مفصل يعقد بين دراسة الكولا (Kula)(*) ودراسة مواقع التواصل الاجتماعي. والحجة هي أن على الأقل بالنسبة إلى مون (Munn 1986) في كتابها (*The Fame of Gawa*)، كانت الكولا تصلح رمزًا للثقافة، لأنها كانت أداة لما سمته «زمكان الذاتية المشتركة» (intersubjective spacetime): نطاق العالم الذي يمكن أن يعيش فيه الناس ويكتسبون شهرة. هناك تحولات إيجابية توسع هذا الزمكان وتحولات سلبية تقلصه. اقتراحي أنا هو أن «فايسبوك» يعمل على استبدال الاستهلاك المباشر للمحادثة، تمامًا كما تحظر غاوا (Gawa) الاستهلاك المباشر للمنتوج. فهذه المحادثات يجب أولًا أن ترسل إلى عوالم أوسع، حيث تخلق توسيعًا للزمكان، لكن الأدوات ذاتها التي تساعد على توسيع الزمكان تحافظ أيضًا على إمكان تدميره وإضعافه، مثل الباخوسي في ترينيداد أو السحر في غاوا. هذا أيضًا يعمل كتصديق مهم يصون الاستعمال المعياري والأخلاقي للفايسبوك أو للكولا. ولذلك، فإن الثقافة نفسها يمكن أن تسمو أو أن تتقلص، والـ«فايسبوك» يماثل الكولا باعتباره أداة لهذا النمو والتقليص. وفي هذا المستوى، فإن مواقع التواصل الاجتماعي يمكن أن تساهم في التطور الإضافي لنظرية النواة في الأنثروبولوجيا.

إن الانتشار الهائل لمواقع التواصل الاجتماعي يعني أنها قد تصبح تقريبًا مظهرًا لكل مجال للدراسة الأنثروبولوجية في المستقبل: انطلاقًا من الحياة الاقتصادية والدين إلى دراسات التطور والأنثروبولوجيا

(*) تعرف الكولا (Kula) أيضًا بتبادلات الكولا، وهو نظام تبادل احتفالي يجري في بابوا غينيا الجديدة.

الطبية. لكن سبب التركيز الشديد على مواقع التواصل الاجتماعي داخل الحقل العام للأنثروبولوجيا الرقمية هو أن هذه المواقع تملك خصائص يبدو أن لها تقاربًا خاصًّا مع تخصص الأنثروبولوجيا ذاته. وإذا كان استدلالي صحيحًا، فإن أهمية مواقع التواصل الاجتماعي لا تكمن في العالم الجديد الرائع غير المسبوق الذي تفتحه، بل في طبيعتها المحافظة الملازمة التي تساعد على تجميع العلاقات الاجتماعية المكثفة والترابط بين ما قد أصبح مجالات منفصلة عن النشاط الاجتماعي. لقد قمت بالاستدلال طوال هذا الفصل على أنه لا يمكن للأنثروبولوجيين دراسة مواقع التواصل الاجتماعي فحسب، ولكن قد تعمل هذه المواقع على استعادة العالم لكي يكون أكثر قربًا من فرضيات البحث الأنثروبولوجي.

المراجع

Baym, N. 2007. The New Shape of Online Community: The Example of Swedish Independent Music Fandom. *First Monday* 12(8) (6 August). http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index/.php/fm/rt/printer/Friendly/1978/1853.

Baym, N. 2010. *Personal Connections in the Digital Age.* Cambridge: Polity Press.

Boase, J., and B. Wellman. 2006. Personal Relationships: On and Off the Internet. In *Handbook of Personal Relations,* eds. D. Perlman and A. Vangelisti, 709-726. Cambridge: Cambridge University Press.

Boyd, D. 2007. Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life. In

Youth, Identity, and Digital Media, ed. D. Buckingham, 119-142. Cambridge, MA: MIT Press.

Boyd, D. 2008. Facebook's Privacy Trainwreck: Exposure, Invasion, and Social Convergence. *Convergence* 14(1): 13-20.

Boyd, D., and N. B. Ellison. 2007. Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1): article 11.

Broadbent, S. 2011. *L'Intimité au Travail.* Paris: Fyp Editions.

Castells, M. 1996. *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture,* vol. 1. Cambridge, MA: Blackwell.

Castells, M. 2000. *The Information Age: Economy, Society and Culture.* Updated ed., 3 vols. Oxford: Blackwell.

Cheng, C-T. 2011. Migration, Diaspora and Information Technology in Global Societies. In *Routledge Research in Information Technology and Society* , eds. Leopoldina Fortunati, Raul Pertierra, and Jane Vincent, 218-229.

Gershon, I. 2010. *Breakup 2.0: Disconnecting over New Media.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Golub, A. 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game *Anthropological Quarterly* 83(1): 17-45.

Granovetter, M. 1973. The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology* 78(6): 1360-1380.

Hampton, K., and B. Wellman. 2003. Neighboring in Netville. *City and Community* 2(4): 277-311.

Hargittai, E. 2007. Whose Space? Differences among Users and Non-users of Social Network Sites. *Journal of Computer-*

Mediated Communication, 13(1): article 14. http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/hargittai.html.

Hjorth, L. 2009. Gifts of Presence: A Case Study of a South Korean Virtual Community, Cyworld's Mini-Hompy. In *Internationalising the Internet Anthology,* eds. G. Goggin and M. McLelland, 237-251. London: Routledge.

Hjorth, L. 2010. The Game of Being Social: Web 2.0, Social Media, and Online Games. *Iowa Journal of Communication* 42(1): 73-92.

Horst, H. 2009. Aesthetics of the Self: Digital Mediations. In *Anthropology and the Individual,* ed. D. Miller, 99-114. Oxford: Berg.

Horst, H., and A. Panagakos, eds. 2006. Return to Cyberia: Technology and the Social Worlds of Transnational Migrants. *Global Networks* 6(2): 109-24.

Humphrey, C. 2009. The Mask and the Face: Imagination and Social Life in Russian Chat Rooms and Beyond. *Ethnos* 74(1): 31-50.

Ito, Mizuko, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, Danah Boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, Dilan Mahendran, Katynka Martinez, C. J. Pascoe, Dan Perkel, Laura Robinson, Christo Sims and Lisa Tripp. 2010. *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Jones, G., and B. Schiefflin. 2009. Talking Text and Talking Back: «My BFF Jill» from Boob Tube to YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication* 14: 1050-1079.

Jones, G., B. Schiefllin and R. Smith. 2011. When Friends Who Talk Together Stalk Together: Online Gossip as Metacommunication. In *Digital Discourse: Language in the*

New Media, eds. C. Thurlow and K. Mroczek, 26-47. Oxford: Oxford University Press.

Kirkpatrick, D. 2010. *The Facebook Effect.* London: Virgin Books.

Komito, L., and J. Bates. 2009. Virtually Local: Social Media and Community among Polish Nationals in Dublin. *ASLIB Proceedings: New Information Perspectives* 61(3): 232-244.

Lange, P. G. 2007. Publicly Private and Privately Public: Social Networking on YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1): article 18. http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/lange.html.

Livingstone, S. 2008. Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Selfexpression. *New Media and Society* 10: 393-411.

Livingstone, S. 2010. *Children and the Internet.* Cambridge: Polity Press.

Madden, M. 2010. *Older Adults and the Social Media.* Report from the Pew Internet and American Life Project. http://pewinternet.org/Reports/2010/Older-Adultsand-Social-Media/Report.aspx.

Madianou, M., and D. Miller. 2011. *Technologies of Love: Migration and the Polymedia Revolution.* London: Routledge.

Malta, S., and K. Farquharson. 2010. Old Dogs, New Tricks? Online Dating and Older Adults. In *Proceedings of the Emerging Researchers in Ageing (ERA) Conference,* Newcastle, Australia, 21-2 October, 115-119.

McKay, D. 2011. On the Face of Facebook: Historical Images and Personhood in Filipino Social Networking. *History and Anthropology* 21(4): 483-502.

Miller, D. 1992. The Young and the Restless in Trinidad: A Case of the Local and the Global in Mass Consumption. In *Consuming Technologies,* eds. R. Silverstone and E. Hirsch, 163-182. London: Routledge.

Miller, D. 1994. *Modernity: An Ethnographic Approach.* Oxford: Berg.

Miller, D. 2011. *Tales from Facebook.* Cambridge: Polity Press.

Miller, D., and D. Slater. 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach.* Oxford: Berg.

Morozov, E. 2011. *The Net Delusion.* London: Allen Lane.

Munn, N. 1986. *The Fame of Gawa.* Cambridge: Cambridge University Press.

Oosterbaan, M. 2010a. Virtual Migration: Brazilian Diasporic Media and the Reconfigurations of Place and Space. *Revue Européenne des Migrations Internationales* 26(1): 81-102.

Oosterbaan, M. 2010b. Virtual Re-evangelization: Brazilian Churches, Media and the Postsecular City. In *Exploring the Postsecular: The Religious, the Political, the Urban,* eds. J. Beaumont, A. Molendijk and C. Jedan, 281-308. Leiden: Brill.

Postill, J. 2008. Localizing the Internet beyond Communities and Networks. *New Media Society* 10: 413.

Putnam, R. 2001. *Bowling Alone.* New York: Simon & Schuster.

Qiu, J. 2009. *Working-Class Network Society: Communication Technology and the Information Have-Less in Urban China.* Cambridge, MA: MIT Press.

Rettberg, J. 2008. *Blogging.* Cambridge: Polity Press.

Sennett, R. 1977. *The Fall of Public Man.* New York: Knopf.

Strathern, M. 1996. Cutting the Network. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 2: 517-535.

Wei, D., and T. Qian. 2009. The Mobile Hearth: A Case Study on New Media Usage and Migrant Workers' Social Relationship. ANZCA Conference, June. http://www.anzca.net/conferences/anzca09proceedings.html.

Woolgar, S., ed. 2002. *Virtual Society?* Oxford: Oxford University Press.

الجزء الرابع

تسييس الأنثروبولوجيا الرقمية

8

السياسات الرقمية والالتزام السياسي



جون بوستيل

إن الاستعمال المتزايد للميديا الرقمية من طرف الفاعلين السياسيين المختلفين (نذكر منهم السياسيين، والصحافيين، والنشطاء، والمرشدين الدينيين) قد نشأت عنه أدبيات مزدهرة، وإن كان قد تم تقسيمها وفقًا لأسس تخصصية وتكنولوجية. ولم يبدأ مصطلح «السياسة الرقمية» (digital politics) يكتسب رواجًا إلا حديثًا. يبدو أن هذا يشير إلى ولادة حقل متعدد التخصصات يدرس رقمنة السياسات التقليدية بالإضافة إلى بروز أشكال جديدة للحياة السياسية الناشئة عن العالم الرقمي، مثل ويكيليكس (WikiLeaks)، أو حركة أنونيموس. وفي حين أنه لا يوجد بعد كتاب مدرسي للسياسات الرقمية، فإن هناك نقاطًا ثلاثًا مفيدة داخل الحقل الفرعي لسياسات الإنترنت، وهي: **دليل روتلدج لسياسة الإنترنت** (*Routledge Handbook of Internet Politics*) لشادويك وهاورد (Chadwick and Howard 2008)، **والإنترنت والسياسة** (*The Internet and Politics*) لأوتس وأوين وغيبسن (Oates, Owen and Gibson 2006)، **وسياسة الإنترنت**

(*Internet Politics*) لشادويك (Chadwick 2006). يبدأ هذا الفصل بأربع فقرات للمراجعة تغطي أرضية مشابهة للمادة التي تمت مناقشتها في هذه الأعمال، على رغم أنني وسعت البحث ليشمل ميديا الهاتف المحمول. مثلًا الفقرة المقبلة تمت عنونتها الحكومة الرقمية (digital government) بدلًا من الحكومة الإلكترونية (e-government)، وقد ارتبط المصطلح الأخير عادة بالإنترنت لا بالتكنولوجيا اللاسلكية. وتمثل الفقرات الفرعية تطبيق المقاربة الأنثروبولوجية لدراسة السياسة الرقمية. من خلال متحي من العمل الميداني الذي قمت به في ماليزيا وإسبانيا، قمت بالاستدلال على أن الأنثروبولوجيا تجلب لهذا الحقل الناشئ معجمًا سياسيًّا غنيًّا، وتحليلات إجرائية، ومقارنات دقيقة وبحثًا تشاركيًّا. وسأختم بمناقشة مختصرة لإمكانات مستقبل الدراسات الأنثروبولوجية في هذا المجال.

الحكومة الرقمية (السلطات التنفيذية والبيروقراطيات)[65]

إن إحدى أكثر المقدمات المؤثرة بخصوص دراسة الحكومة الرقمية هو كتاب **تشييد الدولة الافتراضية** (*Building the Virtual State*) لفونتن (Fountain 2001)، الذي بحث العلاقة بين تكنولوجيا الإنترنت الجديدة والتغيير المؤسساتي داخل الوكالات الحكومية بالولايات المتحدة الأميركية. ويستدل فونتين على أن البيروقراطية الأميركية يجب أن تقوم بالتحديث وأن تسير قدمًا نحو نظام لامركزي

(65) في هذا العنوان الفرعي والعناوين الفرعية الناتجة احتفظت بين قوسين بالكلمات المفاتيح التفسيرية المفيدة لشادويك (Chadwick 2006).

أكثر يكون بإمكانه ضمان حق المواطن في السرية. يقدم النظام «المتقادم من الناحية الهيكلية» مع ذلك عقبة كأداء. لقد نقل باحثون يشتغلون في أوروبا وآسيا في شكل مماثل وجود هوة بين رؤى الحكومة الرقمية وواقعها. وهكذا، كانت منارة الحكومة الماليزية في بداية الألفية الثانية تبحث عن «تحسين ملاءمة وولوج وجودة التفاعلات مع المواطنين ورجال الأعمال» (Yong 2003: 189). لقد كانت الرؤية، ولا تزال «أن تعمل الحكومة ورجال الأعمال والمواطنين جنبًا إلى جنب لمصلحة الوطن وكل المواطنين» (Yong 2003: 190). وفي الممارسة، مع ذلك، نقل المسؤولون ممارسات رقمية ضعيفة ومقاومة لإدماج تكنولوجيا الإعلام والاتصال (ICT) على طول القطاع الخاص الماليزي (Karim and Khalid 2003: 81-7)- نتيجة مألوفة لباحثين يدرسون مشاريع الحكومة الإلكترونية في أوروبا (انظر Kubicek, Millard and Westholm 2003).

وبما أن التكنولوجيا الرقمية الجديدة والممارسات قد انتشرت، فإن المدافعين عن الحكومة الرقمية قد سعوا إلى تجنيدها للمهمة بعيدة المنال لتحسين اشتغال وكالات الحكومة، فتفضّل نوفيك (Noveck 2008) مثلًا، تبني الممارسات مفتوحة المصدر لدمقرطة اتخاذ القرار الحكومي (مع ويكيبيديا Wikipedia كنموذج) وترى إمكانًا كبيرًا في الاستعمال التشاركي للأدوات الرقمية البسيطة من طرف المواطنين لمساعدة «البيروقراطيين المنعزلين». ويتمنى باحثون آخرون الانتقال من الحكومة الإلكترونية إلى الحكومة اللاسلكية (m-government) المبنية على منصات محمولة،

خصوصًا في الجنوب العالمي، حيث يفتقر في غالب الأحيان إلى البنية التحتية «ذات الربط بالكيلومتر الأخير» (Kuschchu and Kuscu 2003; Narayan 2007). إنهم يرون الحكومة اللاسلكية طريقًا لتجسير الهوة الرقمية، خصوصًا في المجالات الريفية لأفريقيا وآسيا الجنوبية، وهو ما يمكّن من خلق عالم حيث يتوفر المواطنون على «ولوج في أي وقت وأي مكان» إلى الخدمات العامة (Alrazooqi and De Silva 2010).

إن البحث في الحكومة الرقمية يعرقله التزامها بما سمّته غرين وهارفي ونوكس (Green, Harvey and Knox 2005) «حتميةَ الاتصال» ـ وهو إلحاح صادفنه إبان بحث أنثروبولوجي في مشاريع رقمية ممولة من طرف الحكومة بمانشستر في المملكة المتحدة، فالطموح الطاغي من جهة مدراء تكنولوجيا الإعلام والاتصال والموظفين كان ربط المشاريع الأوروبية عبر حواجز الجغرافيا واللغة والثقافة والتنظيم. لم يكن الطموح هو خلق فضاءات افتراضية بل بالأحرى «شبكات جديدة للاتصال المموضع» (Green, Harvey and Knox 2005: 817)، وهي رؤية ينشطها «وهم الاتصال "المسطح"» (Green, Harvey and Knox 2005: 817) الذي تغاضى عن القيود، والتشابكات والانفصالات التي تصاحب دائمًا مثل هذه المساعي (انظر Strathern 1996).

الديموقراطية الرقمية (الجماعة، والتداول والمشاركة)

إذا كانت استعارة الحكومة الرقمية الأوّليّة هي الوصلية، فإن لميدان الديموقراطية الرقمية مفهومه النواة الخاص بـ«المجال

العام»، والذي ارتبط بالفيلسوف الاجتماعي يورغن هابرماس (Jürgen Habermas). المجال الاجتماعي هو «ميدان مستقل عن الحكومة (وعن السوق)... مخصص للنقاش العقلاني، ويكون سهل الولوج ومفتوحًا للمعاينة من قبل المواطنين. فهنا... يتشكل الرأي العام» (هلوب Holub، مقتبس من ويبستر Webster 1995: 101-102). وبرغم إلحاح هابرماس على أن مفهوم المجال العام يحيل على مرحلة خاصة من التاريخ الأوروبي، فإنّ المجال العام، بالنسبة إلى كثير من المؤلفين، أصبح مثالًا معياريًا (Benson 2007; Chadwick 2006). وهكذا، فقد قام دالبرغ (Dahlberg 2001) بتقويم مبادرة يقودها المواطن للديموقراطية الإلكترونية لمينيسوتا، والتي بنيت حول منتدى لائحة البريد الإلكتروني، ضد المعايير الخمسة المحددة سلفًا للمجال العام: الاستقلال عن الحكومة والسوق، النقد المتبادل، الانعكاسية، الصدق والتضمن الاستطرادي. ومثل مصطلح جماعة (community) (انظر أدناه) أو وصلية، فإن المجال العام قد تم استعماله «كرمز بلاغي» (Benson 2007: 3) وكمفهوم معياري في الوقت ذاته يوجه البحث بعيدًا عما هو عليه، إلى **ما يجب أن يكون عليه**. وبدلًا من هذه المثالية الرومانتيكية، يستدل شادويك Chadwick) (10: 2008 على وجود مقاربة جديدة للديموقراطية حيث يمكن أن تجدَ «تعدديةُ القيم والميكانيزمات السوسيوتقنية المختلفة» مكانها وتستفيد من عتبة الدخول المنخفضة والاستعمال السهل لأدوات الوِبْ 2.0.

لقد درست كارتي (Carty 2010) حديثًا قدرة الميديا الرقمية على تطوير طرق جديدة في التعبئة والديموقراطية التشاركية والالتزام المدني، وهذا يتطلب تجاوز النماذج الأولى للتعبئة المبنية على التواصل وجهًا لوجه، وتبني منطق التكنولوجيا الرقمية إلى نهايته. ويلح روبرتس (Roberts 2009) على موقف أكثر حذرًا وحاسمًا تجاه الإمكانات الديموقراطية لأدوات الوِبْ 2.0. ويخلص هيندمان (Hindman 2009) في شكل تشاؤمي إلى أن ميديا الشركات قد حافظت على حصة جمهورها من محتوى الوِبْ، وأن المواطنين العاديين لم يتم «تمكينهم» من طرف الأدوات الرقمية الجديدة.

القيام بالحملة الانتخابية الرقمية (الأحزاب، المرشحون، الانتخابات)

لقد هيمن على الأدبيات العلمية حول الحملات الانتخابية السياسية الرقمية الاستعمال الواسع للإنترنت والتكنولوجيا اللاسلكية في الحملات الانتخابية الرئاسية للولايات المتحدة الأميركية منذ العام 2000 (Hara 2008). وفي المجمل، فإن هذه الأدبيات تعد وصفية، وكمية يعوزها التنظير، بالرغم من أنها تقدم مجموعة غنية من الأدلة التجريبية، فلقد ركز بيمبر وديفيس (Bimber and Davis 2003) مثلًا على مواقع الوِبْ الخاصة بالمرشحين خلال انتخابات (2000) والتأثير الذي كان لها على سلوك المصوتين. وبعد أربع سنوات وجد كورنفيلد (Cornfield 2005) أن الإنترنت قد أحدثت تغييرًا جوهريًّا بالنسبة إلى المرشحين والمصوتين معًا مع عدد كبير

من البالغين الذين استعملوا الإنترنت. معظم المرشحين كان عليهم أن ينخرطوا في منعطف تعليمي عال ليزيدوا من إمكان القيام بالحملة الانتخابية للإنترنت المألوفة اليوم. لقد تتبّعت هارا (Hara 2008) مجموعة (MoveOn.org) الناشطة على الخط لتوثيق «أصـوات» المشاركين، مسجّلة تعارضًا بين لاتراتبية هذه المجموعة والصورة اللامركزية والطبيعة التقليدية لممارساتها الفعلية. وقد وجد هاورد (Howard 2005) أن الإنترنت قد نشرت معطيات قيمة حـول السياسات والبرامج والمرشحين وفاعلين سياسيين آخرين («الديموقراطية العميقة»)، لكنه صادف أيضًا غلبة السياسات التعبيرية والمفرطة في الالتزام («المواطنة الضعيفة») وكذا انشغالات الخصوصية التي أثارها الاستعمال الشامل للتنقيب في البيانات (data mining) من قبل الأحزاب السياسية. وقد تزايد هذا مع انتشار مواقع التواصل الاجتماعي، وهو توجه تم توثيقه بالنسبة إلى الحملة الانتخابية لـ2008 (Pew Research Centre for the People and the Press 2008). وخلال الحملة الانتخابية 2008، استعمل ما يقارب نصف الأميركيين الإنترنت حتى يظلوا على اطلاع (نتيجة أكدها سميث وريني Smith and Rainie 2008)، مع احتمال استخدام للمصوتين الشباب ومناصري أوباما لهذه التكنولوجيا.

وقـد درس باحثون آخـرون [مـوضـوع] الـتـدويـن السياسي (political blogging). وفي كندا، حاول إلمير وآخرون (Elmer [et al.] 2008) موافقة العلاقة بين المدونات والولاء للحزب، عبر

تحليلات فائقة الربط، مكتشفين أن مدوني الحزب المحافظ هم في شكل خاص يدينون بولائهم لحزبهم ولنصائح مدونتهم.

التعبئة الرقمية (مجموعات المصالح والحركات الاجتماعية)

ثمة نقطة دخـول مفيدة لمجال هـذا البحث يجسدها كتاب ميلوتشي **الرموز المتحدية** (*Challenging Code*) (Melucci 1996). وباعتباره ناقدًا لنظرية تعبئة الموارد، يؤكد ميلوتشي الأبعاد الثقافية للحركات الاجتماعية ويعتبر الفعل الجمعي مرتبطًا في شكل غير ثابت بالبنيات العلاقية (أو المجالات الاجتماعية) التي تقيد الفعل، برغم أن «اختراق التناغم الاجتماعي هو أمر ممكن دائمًا» (Venkatesh 2003: 344-345). ويستدل كاستلز (Castells 2001) على أن الحركات الثقافية قد بنيت حول التواصل، وتحديدًا عبر وسائل الاتصال الجماهيري والإنترنت. لقد اعتبر أن الشبكات تشكلات اجتماعية لعصرنا، مبرزًا أهمية الحركات الاجتماعية المشبكة مثل زابتيستا (Zapatista) التي ظهرت في الشياباس (Chiapas) بالمكسيك، أو حركة العولمة المضادة للشركات في سياتل (Seattle) (انظر أيضًا Castells 2009).

وقد وسع جوريس (Juris 2008) هذه الأفكار من خلال بحث ميداني أنثروبولوجي بين نشطاء مناهضين للعولمة ببرشلونة في إسبانيا، واتباعًا لميسي (Massey) استدل على أن هذه الشبكات عبر الوطنية متشابكة على نحو ثابت مع «سلسلة معقدة من الروابط عبر المحلية والتمفصلات» (Juris 2008: 63). وهكذا، فإن

مجال النضال الكاتالوني هو نتاج قوة هذه الجهة المناهضة للعادات الفرنكوية القومية والفوضوية (63). ومع مثالية زابتيستا وتكنولوجيا الوِبْ مضافة إلى المزيج في التسعينيات، فإن النتيجة كانت «شكلًا واحـدًا من النضال تم توجيهه من خلال بـروز منطق وممارسات التشبيك» (70).

هناك مجال آخـر للبحث يستكشف استعمال التكنولوجيا اللاسلكية للنضال والاحتجاج الاجتماعي والتعبئة. لقد كتب رينغولد (Rheingold 2002) حول الأهمية المتنامية «للشبكات الاجتماعية اللاسلكية العارضة» (أو «الهواتف المحمولة الذكية») على الفعل الجمعي. وتتضمن الأمثلة المبكرة لهذه «الاختبارات الاجتماعية التلقائية» الاستعمال المفرط للمراسلات النصية للتعبئة ضد الرئيس إسترادا (Estrada) في الفيليبين في 2001 (برغم أن هذا قد تم التشكيك فيه لاحقًا، انظر: Rafael 2003) أو ضد الحزب الشعبي الحاكم في إسبانيا عقب الهجمات الإرهابية في 2004.

وقد تجدد النقاش في 2009 مع نشر **هنا يأتي الجميع** (*Here Comes Everybody*) لشيركي (Shirky)، وهو نص تم التعليق عليه بشدة، حول كيف أن الأدوات الرقمية الجديدة تقوي العمل الجمعوي بواسطة الخفض الشديد للكلفة المادية والزمنية التي تتعرض لها. وأحد الأمثلة الكثيرة التي أوردها شيركي هو كيف استعمل الآباء الصينيون تويتر وميديا الـوِبْ 2.0 لتشكيل مجموعات احتجاج بكيفية سريعة ضد السلطات المحلية عقب زلزال أيار (مايو) 2008،

حيث تهدم ما يقرب من 7000 مدرسة ومات آلاف الأطفال. وقد كان موروزوف (Morozov 2011) أحد الأصوات الأكثر انتقادًا لشيركي، فقد تحدى فكرة كون الإنترنت تفيد في تقدم الحرية والديموقراطية. وقد اقترح أن الإنترنت تُحكِم قبضة الأنظمة القمعية، مثل الصين أو إيران. وبسلوكه طريقًا وسطًا، يسعى هاندس (Hands 2010) إلى تجنب التفرعات الخاطئة (مثلًا، افتراضي في مقابل حياة حقيقية) وسجالات الميديا الخاصة بتنوع «ثورة تويتر». يرى هاندس التكنولوجيا الرقمية على أنها تكملة للنضال السياسي، وليست نتاجًا غريبًا يؤثر في مجتمع مدني غير مبال بطريقة ما.

في نقد حديث لأدبيات الإثنوغرافيا الرقمية، لاحظت كولمان (Coleman 2010) أن الإثنوغرافيين قاموا بتوثيق مجموعة أشكال النضال الرقمي بما فيها دراسة مناهضة العولمة لجوريس التي تمت الإشارة إليها، و«النضال العادي» في ضواحي ماليزيا (Postill 2008)، وتعبئة الشتات والميديا الاجتماعية (Costanza-Chock 2008) والتدوين السياسي في إيران (Doostdar 2004; Sreberny and Khiabany 2010)، والنضال التكنولوجي للمنظمة غير الحكومية (McInerney 2009) ـ وهي لائحة يمكن أن نضيف إليها إثنوغرافيات الحرب الموسطة بالإنترنت (Bräuchler 2005)، والهواتف المحمولة و(السياسة القروية) (Tenhunen 2008) والحكامة الإلكترونية المحلية (Hinkelbein 2008; Strauss 2007)

الفقرة الموالية مستخلصة من عملي حول السياسة الرقمية في ماليزيا لتمثيل ثلاث قوى أنثروبولوجية أساسية: الأولى، هي

أن الأنثروبولوجيا تقدم معجمًا سياسيًّا غنيًّا تم تطويره على مر السنين للبحث عبر الثقافي والتنظير حول العالم. والثانية، تتوفر الأنثروبولوجيا السياسية على تقليد طويل في «تتبع النزاعات». والثالثة، أن البحث الإثنوغرافي يكون ملائمًا لنشر مقارنات خاصة للظواهر السياسية التي تتم مصادفتها في المجال. مثلًا، ما سميته بـ«النضال العادي» هو ضرب من النضال الرقمي الذي لم أقم بعرضه في دراستي في ماليزيا لكن صادفته أثناء البحث الميداني[66].

دراسة الحالة الأولى: ضاحية ماليزيا

معجم سياسي غني

تشكل سوبانغ جايا (Subang Jaya) وشقيقتها بلدة يوسج (USJ) طبقة وسطى واسعة وهي ضاحية لإثنية صينية بكوالالمبور (Kuala Lumpur). جاء أغلب السكان إلى هذه الضاحية الحائزة على جائزة في التسعينيات آملين أن يجدوا بيئة خضراء وآمنة حيث يمكنهم أن يربوا أسرهم الشابة. لقد تم تعقيد مخططهم على الفور، مع ذلك، بواسطة سلسلة من الأزمات الجهوية والوطنية والمحلية. في سنة 1997، سبب انهيار الأسواق المالية لجنوب شرق آسيا انكماشًا اقتصاديًّا حادًّا في ماليزيا بعد سنوات عديدة من النمو القوي.

---

(66) إنه لأمر موح بالنسبة إلى المنهجية الإثنوغرافية أنني والأنثروبولوجي السياسي ألكسندر ت. سميث (Alexander T. Smith) (حديث شخصي، 22 أيار/ مايو 2006) قد قمنا بشكل مستقل بصياغة مصطلح «نضال عادي» مع فارق أشهر قليلة بيننا ـ في حالة سميث حصل ذلك بينما كان في عمل ميداني بين مؤيدي الحزب المحافظ في إسكتلندا.

وقد نشأت عن ذلك أزمة سياسية عميقة عندما تم سجن رئيس الوزراء والنائب البرلماني آنذاك أنور إبراهيم من دون محاكمة. وقد قاد هذا إلى انفجار مواقع وب مناصرة لأنور بحيث كانت حكومة مهاتير (Mahathir) غير قادرة على نزع فتيلها ضامنة عدم التدخل للمستثمرين الأجانب في تكنولوجيا الإعلام والاتصال.

لقد تم إنشاء المجلس البلدي لسوبانغ جايا بالضبط في سنة 1997. وبعد سنتين، في 1999، واجه المجلس الجديد أولى التحديات الكثيرة من مجموعات السكان عندما تم رفع الضرائب المحلية بـ240 في المائة. وقد سمح هذا الحدث بظهور نمط من «النضال العادي» الذي ساد في سوبانغ جايا منذ ذلك الحين، نضال قاده سكان أذكياء في التكنولوجيا ممّن يستعملون لغة الجماعة لإدارة حملة ضد مشاكل فرض الضرائب، واكتظاظ حركة المرور، وطرح النفايات، وتوفير المدارس، والجريمة المحلية. فهذه المشاكل قد تبدو عادية للإنتليجنسيا الحضرية بكوالالمبور أو للنشطاء الشباب المناهضين للعولمة ببرشلونة التي درسها جوريس (Juris 2008)، لكنها مهمة بالنسبة إلى الآباء الذين يعيشون في الضواحي، والذين انخرطوا في مشاريع السكن العائلي.

وقد قمت ببحث ميداني من 2003 إلى 2004 بسوبانغ جايا، تلاه بحث متقطع على الخط انطلاقًا من بريطانيا إلى 2009 وزيارة قصيرة في سنة 2010. لقد وجدت وفرة في المشاريع الرقمية أثناء تواجدي هناك، تتراوح من مكتبة متعددة الوسائط و«مجسد سيبري»

إلى منتديات الوِبْ المتعددة ومبادرة «الجماعة الذكية» للكانتون. وبعد عودتي باءت محاولتي الأولى بالفشل في وضع هذه المبادرات المختلفة على طول متصل لشبكة جماعية (مبادرات جمعوية في طرف أول ومبادرات أخرى في طرف ثان) . وفي آخر الأمر أدركت أنني وقعت في فخ الجماعة/ الشبكة التي تكمن في قلب دراسات الإنترنت (Postill 2008). ويكمن الفخ في تقليص تعددية وتدفق التشكيلات الاجتماعية والسياسية التي يجدها المرء في شكل ثابت في المواقع المعاصرة (مثلًا مجموعات الأقران، والجماعة، والجمعيات، والعشيرة، والطائفة، والمساجد، والأسر، ولجان العمل، والقوائم البريدية، ومجموعات «فايسبوك» واتجاهات تويتر) إلى التفرغ الثنائي الخشن بين الجماعة والشبكة. وهذا ينشأ عن الفكرة المضللة من كون مجموعاتنا المحلية قد تأثرت بمجتمع الشبكة الشامل، وبشبكة الشبكات المعروفة بالإنترنت.

وللبحث عن مخرج من هذا المأزق، قمت بإعادة زيارة الأعمال الأولى لغلوكمان (Gluckman)، وتورنر (Turner)، وإبستاين (Epstein) وأفراد آخرين لمدرسة مانشستر للأنثروبولوجيا. وجدت، أيضًا، روابط غير متوقعة بين هذه الأدبيات السالفة والأبحاث الأنثروبولوجية الأكثر معاصرة (مثلًا ;Amit and Rapport 2002 Gledhill 2002)، وكذلك علامات على الاهتمام المتجدد بأبحاثهم الرائدة (Evens and Handelman 2006). ويدير باحثو مانشستر بحثًا ميدانيًا في جزء مختلف تمامًا من العالم (أفريقيا الوسطى البريطانية) وفي ظروف تاريخية مختلفة تمامًا: نهاية

الإمبراطورية. كذلك، فإن المشاكل التصورية التي واجهوها كانت مشابهة في شكل لافت لتلك التي واجهتها بعد رجوعي من ماليزيا ما بعد الكولونيالية. يختصر المشكل في كيف تتم دراسة مكان ما تحت ظروف تغيير اجتماعي وسياسي سريع عندما يظهر أنّ التجمعات القبلية والجهوية واللغوية وغيرها في تغير متواصل، وأنّ أنواعًا جديدة من الانتساب والتشكيلات الاجتماعية قد تم إحداثها وإعادة إحداثها باستمرار. وفي مواجهة حقائق الواقع المائعة مثل هذه انتقل باحثو مانشستر من البارادايغم البنيوي- الوظيفي المهيمن آنذاك نحو اعتبارات سيرورة تاريخية تنبئ عنها مفاهيم جديدة مثل «حقل» (field)، و«شبكة متمركزة على ذاتها» (ego-centred network)، و«دراما اجتماعية» (social drama)، و«ميدان» (arena).

في كتابي **إضفاء المحلية على الإنترنت** (*Localizing the Internet*) (Postill 2010)، قمت بتركيب هذه المقاربة في شكل متساو مع النموذج النظري الإجرائي والتاريخي الذي طوره بورديو، والذي برهن عليه في شكل أفضل في كتابه **قواعد الفن** (*The Rules of Art*, 1996). وبدلًا من افتراض وجود جماعة محلية تأثرت بالشبكات الشاملة، سأناقش كيف أن وكلاء الميدان المحليين المتنوعين والوكالات في سوبانغ جايا (سكانًا، وسياسيين، ولجانًا، وأعضاء مجالس، وصحافيين... وآخرين) يتنافسون ويتعاونون على قضايا تهم السكان المحليين، دائمًا عن طريق الإنترنت. أسمي مجموعة المشاريع والممارسات والتكنولوجيا والعلاقات الدينامية هذه «ميدان الشؤون السكنية». وهذا يمكن وصفه بكونه ميدانًا رقميًا،

بحيث إن مجموع العلاقات الاجتماعية والممارسات التي تدعمه هي متشابكة في شكل وثيق بالتكنولوجيا الرقمية مثل البريد الإلكتروني، والقوائم البريدية، وبوابات الوِبْ، والمنتديات التي على الخط، والمدونات والهواتف المحمولة.

ومثل إبستاين (Epstein 1958) في عمله الميداني في أواخر الأربعينيات في مناطق التعدين بروديسيا الشمالية، وجدت أن سيرورات التغيير هذه كانت قد انتشرت في شكل غير متوازٍ عبر ميدان الشؤون السكنية مع بعض الجهات ذات التغيير السريع في الميدان أكثر من غيرها. مثلًا، تعد مكافحة الجريمة مشكلًا عالميًا عمل على جمع الناس والوكالات بعضهم مع بعض من مختلف المشارب الحكومية للبلدة. وقد وجدت مبادرات الوقاية من الجريمة التي قادها السكان دعمًا حكوميًا وتغطية من وسائل الاتصال وخضعت لتطور تكنولوجي هام، بما في ذلك التطبيقات الجديدة للهاتف المحمول. وعلى العكس من ذلك، فالحملة على الصعيد الوطني لإعادة الانتخابات المحلية لم يكن لها تأثير دائم.

وإلى جانب التوفر على قطاعين أساسيين أو أكثر، عادة حقل الشؤون السكنية سيعرض «محطات» و«ميادين» (الأخيرة تم وصفها لاحقًا). من خلال تبني مفهوم المحطات لغدنز (Giddens 1984: 119)، أحدد محطات الميدان باعتبارها تلك التي توقف الأمكنة التي يتفاعل فيها وكلاء الميدان مع وكلاء آخرين، وأفكار وتكنولوجيا في شكل اعتيادي، وهو تفاعل يعيد بدوره إنتاج المحطة. هناك أمثلة

تتضمن تغريدات (tweets) يومية لممثل السكّان بخصوص قضايا محلية، وبالعملية الجراحية الأسبوعية للسياسي، أو الاجتماعات العمومية اليومية لمجلس الدائرة. وبالنسبة إلى القيادي المحلي، فإن حضورًا منتظمًا في هذه الأوضاع هو جزء أساسي للحفاظ على علاقات عمل جيدة مع الحلفاء والمناصرين. وبسبب ذلك، فإن غيابًا مطولًا عن مثل هذه المحطات قد يقوض منزلة القيادي داخل حقل الشؤون السكنية، وهو ميدان تغمره استعارات الوجود المشترك، والتعاون والتجذر.

حتى الآن، تبدو صورة الميدان التي قمت برسمها واحدة من الروتنة الغدنزية (Giddensian routinization) ـ الدورات المتوقعة للوكلاء السياسيين بما أنهم يشرعون في تنسيق أنشطتهم وإعادة إنتاج ممارساتهم وفقًا للوقت على مدار الساعة والتقويم (Postill 2002). ولكن لإكمال الصورة يجب أيضًا، أن نأخذ بعين الاعتبار تلك النماذج غير المطردة واللامتوقعة دائمًا للعمل الجمعي الذي يشوش على المواعيد المنتظمة لميدان الممارسة، بعبارة أخرى، نحن بحاجة إلى تتبع النزاع.

تتبع النزاع

نقرن اليوم نظرية الميدان ببورديو الذي كان اختياره التحليلي هو الحركة البطيئة، والتغييرات المتراكمة التي تحدث في الميدان (Couldry 2003; Swartz 1997: 129)، لا السيرورات سريعة الزوال المحتملة مثل المحاكمات أو الثورات الشعبية التي تهاجر

دائمًا عبر الميادين. تزود الصالونات الباريسية ومشارب الجعة والمحاكم **لقواعد الفن** لبورديو بمصفوفة فضائية ثابتة للعلاقات الموضوعية ـ الخلفية السوسيومادية إلى ميدان الممارسة المتغير ببطء (Bourdieu 1996: 40-43).

حقًّا، لقد كانت السيرورة السياسية مركزية للعمل التشاركي لمدرسة مانشستر، حيث تتقدم نظريات الميدان تلك التي لبورديو بسنوات عديدة. ويقصدون بالسيرورة السياسية ذلك النمط من السيرورة الاجتماعية «المنخرطة في تحديد وتثبيت الأهداف العامة (كما في) الإنجاز التفاضلي واستعمال السلطة من طرف أعضاء المجموعة المعنية بتلك الأهداف» (Swartz, Turner and Tuden 1996: 7). وأحد المفاهيم المفتاحية لمدرسة مانشستر هو «الدراما الاجتماعية». فمصطلح دراما اجتماعية الذي صاغه فيكتور تورنر يعد سيرورة سياسية تنشأ داخل مجموعة اجتماعية ولكن يمكنها أن تنتشر عبر ميدان بيمجموعاتي واسع ما لم يتم اتخاذ «عمل تقويمي» مناسب (Turner 1974: 128-132). تخضع الدراما الاجتماعية لمراحل أربع: (1) خرق، (2) أزمة، (3) عمل تقويمي و(4) إما إعادة إدماج أو انفصال.

فالدراما الرقمية لسوبانغ جايا التي أتمنى إعـادة الاعتبار لها تدور حول قضية عادية على ما يبدو: مبنى قاعة الطعام. وكما تتوقع النظرية، فإن النزاع حدث من خلال خرق تمت ملاحظته للمعايير الاعتيادية المتحكمة في العلاقات بين طرفين محليين ـ في هذه الحالة، السكان مقابل المجلس البلدي.

خَرْق، تبدأ الدراما عندما أعلن ناشط محلي كان يدعى رايموند تان (Raymond Tan) على الخط أن بناء قاعة الطعام قد بدأ على أرض مخصصة لبناء مركز للشرطة في ضاحية تمزقها الجريمة. وقد حث السكان على التصويت على الخط في قائمة اقتراع أنشئت لالتماس تفاعلاتهم. وفي اليوم الموالي أجاب ناشط قيادي آخر، جيف أوي (Jeff Ooi) مقترحًا أنه ربما يوجد أحد ما في المجلس يشجع قاعات الطعام. على اعتبار أن الأرض مخصصة لمركز الشرطة قد جعل القضية «مشكوكًا فيها كذلك».

أزمة، وخلال بضعة أيام انتشر النقاش إلى عدد من قوائم البريد الإلكتروني. شجع رايموند السكان لتغذية أجوبة السياسيين على حملة مراسلتهم النصية بالرجوع إلى القوائم البريدية أو في شكل اختياري إلى البوابتين المحليتين أيضًا. وفي اليوم الموالي أرسل جيف أوي للمشتركين في كل قوائم البريد الخمس مادة صحافية وطنية قام بنشرها حديثًا في فقرة أخبار البوابة. قامت القطعة بتوبيخ أعضاء البرلمان وأعضاء الجمعية التشريعية على تراخيهم. وبعد ذلك تم تسجيل غياب لوحة الإعلان للمشروع الإجبارية في موقع المبنى. ترجع هذه الفكرة صدى تقارير النضال المحلي من مكان آخر. فالناس عبر العالم، عند مواجهتهم لمصالح قوية، «قد ابتدعوا بسرعة وسائل مبتكرة للمقاومة» (Abram 1998: 13).

وبشكل متأخر ذلك اليوم، استعمل رايموند منتدى الوِبْ وخمس قوائم بريدية ليعلن التشكيلة الحالية للجنة العمل. وقد وضع قائمة بأسماء وانتسابات أعضاء اللجنة المؤقتة، مع وضع نفسه في الرئاسة

وزميل قريب باعتباره يده اليمنى. وقد تم توظيف الأعضاء الاثني عشر الآخرين عبر ميدان الشؤون السكنية. ولم تتم قيادة الحملة من طرف مجموعة وهمية، بل بالأحرى بواسطة المجموعة الفرعية للاتصالات المحلية لرايموند على شكل لجنة عمل مصغرة. وقد تم وصف هذه اللجنة المرتجلة في شكل أفضل كمجموعة عمل ـ مجموعة أفراد تمت تعبئتهم لبلوغ هدف محدد والتي سيتم تفريقها سواء عندما يتم بلوغ هذا الهدف، أو عندما يتم التخلي عنه (Mayer 1966; Turner 1974).

وخلال أربع وعشرين ساعة، أخبر نائب رايموند المنخرطين في المنتدى أن حملة ممارسة الضغط على السياسيين المحليين عبر الرسائل النصية قد «أسفرت عن مضايقة كل واحد منهم (في قلب العمل)». وقد ذيل لائحة للسياسيين وردود أفعالهم بالرسائل النصية، التي تتراوح من «دعم تام» إلى وعد «بالنظر في المسألة». هنا، يمكننا أن نرى بوضوح تأثير مفهوم الحلبة لتورنر (Turner 1974) عبر التمفصل التكنولوجي الجديد ـ الذي بين الإنترنت والميديا اللاسلكية. ففي حلبة ما، لا شيء يجب أن يترك دون أن يتم ذكره، فكل الفاعلين الذين تم سحبهم إلى هذه الدراما (نقلهم في شكل مفاجئ داخل العمل) يجب أن يصرحوا علانية أين يتموقعون بخصوص النزاع الذي يكون على وشك الحدوث.

وفي اليوم الموالي، قدم رايموند للنشر عمودًا حيث حدد عددًا من الهفوات المسطرية في مشروع قاعة الطعام. وقد أوحى هذا أن هناك ربما «سلطة عليا في اللعبة». وقد تحولت الحلبة المركزية

للدراما سريعًا إلى خارج الخط (offline) عندما تظاهر مئات السكان في موقع المبنى «تحت تغطية إعلامية كاملة» كما عبر عن ذلك رايموند.

عمل تقويمي، تم بلوغ ذروة الدراما عندما قام نائب وزير الداخلية بزيارة إلى سوبانغ جايا ووعد بحل النزاع. فهذه الحركة التقويمية من قبل السلطات قد تم الرد عليها بسرعة من طرف النشطاء المحليين الذين كانوا متحمسين فحسب، كما عبر عن ذلك أحدهم «لاستكمال دورة» الحملة. ولهذه الغاية نشر نائب رئيس اللجنة رسالة يطلب فيها من السكان أن يعبروا لممثليهم المنتخبين عن امتنانهم عن طريق الرسائل النصية القصيرة (SMS).

إعادة الإدماج، بعد شهرين فقط من هذه الأحداث السعيدة، كانت قد بدأت تنتشر على الخط شائعات جديدة عن أن المقاول كان يخطط لاستئناف بناء قاعة الأكل، وسريعًا بعد ذلك وافق المجلس المحلي على المشروع وتم استئناف العمل المادي في الموقع. وقد كان رد فعل رايموند واضحًا: «أصدقائي وجيراني، هل سنسمح لهؤلاء المهرجين (بالقضاء على قاعة **الطعام** بالرغم عنا؟». ضيق المكان هنا يمنع مناقشة التقدم اللاحق للأحداث حيث اشتملت على حلبة خارج الخط استثنائية جدًّا ـ جلسة استماع علنية تحديدًا. تم إكمال مركز الشرطة في آخر الأمر بعد نضال دام خمس سنوات.

تبين هذه الدراما الرقمية حدود باراديغم المجموعة/ الشبكة بالنسبة إلى دراسة موقعة الإنترنت (Postill 2008). ومن خلال

توسيع التحليل من مجال الجوار إلى الميدان الواسع للشؤون السكنية، نكسب فهمًا للقوة الفردية والجماعية للرؤساء المحليين، والعلاقات مع وكلاء محليين آخرين، واستعمالاتهم المتعددة للميديا الرقمية في النقطة الحرجة من تاريخ الضاحية.

لقد ظهر رايموند من مجال الدراما كوسيط ميدان رائع. ومثل نشطاء الإنترنت في أمكنة أخرى من العالم، يمتلك رايموند «تأليفًا استثنائيًّا من المهارات التقنية والسياسية والثقافية» (Coleman 2005: 39). وعلى طول الدراما الرقمية، قام بالاتصال وتنسيق الأطراف المتباينة منخرطًا في استعمال طبقة من التكنولوجيا ومقابلات وجهًا لوجه أيضًا. لقد تم تجنيد خمس قوائم بريدية على الأقل، ومُنتديين للوِبْ ورسائل إلكترونية شخصية والإرسال الهاتفي اللاسلكي للقيام بحملة مكثفة. هناك «إمكانيتان للإنترنت» أساسيتان تم استغلالهما إلى الحد الأقصى (Wellman [et al.] 2003): **النصية الفائقة** (hypertextuality) والتفاعلية. فبينما كانت الروابط الفائقة المعممة تضمن درجة عالية من تكرار الرسالة، فإن منتدى الوِبْ التفاعلي ومواضيع البريد الإلكتروني ساعدت في المشاركة النشيطة للسكان في الدراما المتحركة بسرعة. وقد تم تضخيم هذا التأثير من الصحافة الشعبية لجيف أوي والتغطية الواسعة لوسائل الاتصال الجماهيري.

تنتشر الأزمة في شكل فيروسي ممتدة إلى الميادين القوية للحكومة الفيدرالية ووسائل الاتصال الجماهيري من خلال

الاستعمال الأنيق لسلسلة من الميديا الرقمية مع التحالف غير المسبوق لمجموعات السكان. وتكشف الدراما الناتجة عن ديناميات الميدان الخاصة بالحزبية وبناء التحالفات والوساطة التكنولوجية، وكذلك تشابكاتها مع الميادين المجاورة القوية في نقطة زمنية ما.

مقارنات من الألف إلى الياء

تعد الأنثروبولوجيا مسعى مقارنًا. ومع ذلك، لأن العمل الميداني الإثنوغرافي يرتكز على المشاركة، وذا سيرورة مفتوحة، فإن هذا يقود إلى اتجاهات بحث جديدة، جاعلًا من أي إطار نظري مقارن سابق أمرًا معقدًا. وبدلًا من اعتبار هذا مشكلًا، فإنني أعتبره فرصة لتنفيذ ما يمكن أن نسميه «مقارنات من الألف إلى الياء» - أي مقارنات متأخرة تنشأ عن تجارب الباحثين في الميدان. وبعد العودة من ماليزيا اكتشفت توازيات خادعة في أدبيات الميديا الرقمية بين نتائجي الخاصة وتلك الآتية من ضواحي الطبقة الوسطى في أمكنة كانت بعيدة جغرافيًّا وثقافيًّا عن سوبانغ جايا، بما فيها تل أبيب، تورنتو، وملبورن وبلانو في تكساس (انظر Arnold, Shepherd and Gibbs 2008; Durington 2007; Hampton 2003; Hampton and Wellman 2003; Mesch and Levanon 2003). وبفضل الاستفادة من تجاربنا السابقة، أعتبر أن دراستي الآن تعبّد الطريق لمقارنات مستقبلية مع «تجارب طبيعية» مماثلة (Diamond and Robinson 2010) في الموقعة الرقمية في الجوار العالمي.

حتى نوضح هذا الإمكان المقارن، لنأخذ بعين الاعتبار دراسة حديثة للميديا والنضال في تجزئة سكن من جودة عالية قرب ملبورن ـ أستراليا تسمى «كوكابورا هولو» (Kookaburra Hollow) (اسم مستعار، انظر Arnold [et al.] 2008). ومثل نظيرتها سوبانغ جايا، حل الوافدون الجدد إلى كوكابورا هولو لمواصلة حلم ضاحية خضراء آمنة وذات تكنولوجيا عالية بعيدًا عن تشويش الحياة المدنية وتلوثها. ولكن سرعان ما وجدوا أن كل شيء ليس على ما يرام في جوارهم المحوط بالأشجار. وكجزء من صفقة جذابة، فإن المطورين قد عرضوا على المقتنين المستقبليين ربطًا بالإنترنت واسع النطاق وعالي السرعة في كل منزل. لكن مع الأسف، فإن هذا قد فشل في أن يتحقق في كثير من المنازل، مثيرًا ظهور العلامة التجارية لكوكابورا هولو الخاصة بالنضال العادي الذي يهدف إلى تأمين هذه التكنولوجيا (شكاوى أخرى تمحورت حول مزاعم البناء الرديء للمنازل وقلة التجهيزات العمومية). وقد لجأ السكان إلى مرفق الإنترانت (Intranet) المحلية ـيتم تصورها أساسًا من قبل المطورين كموقع لبناية عامة سهلة الاستعمالـ لتخطيط وتنفيذ حملتهم مع لقاءات وجهًا لوجه ولافتات محلية الصنع. وقد تحولت محطة الإنترانت حديثة الولادة إلى حلبة ميدان، حيث اصطدم الطرفان كدراما اجتماعية محلية في طريقها إلى النمو. كان بيل فلاندرز (المعروف في شكل ساخر بـ«الأخ الأكبر») هو ممثل المطورين، والذي كان هو مسيّر منتدى الإنترانت. وقد وقف ضده وجه مثير للجدل هو أنطوني بريغس، مقيم صريح يعتبره بعض الجيران صداميًّا في شكل

كبير[67]. ولقد نجت الدراما من مراقبة الفاعلين المحليين عندما قام برنامج تلفزي مشهور للشؤون الراهنة بتغطية النزاع بطلب من ممثل السكان. وبحسب ما رشح عن هذا البرنامج التلفزي فإن «جوقة متنامية» من السكان يعبرون عن انشغالهم من أن تغطية الميديا يمكن أن يقوض قيم الملكية المحلية. (Arnold [et al.] 2008).

وكما يبين ذلك هذا الموجز، فإن ميدان الشؤون السكنية لكوكابورا هولو قد انقسم إلى ميدانين فرعيين أساسيين أو قطاعين: القطاع الخاص (المطورين) وقطاع السكان. يصف المؤلفان التسوية كواحدة «للحكامة المخوصصة»، حيث معظم الوظائف التي ينبغي ربطها عادة بالمجلس المحلي قد تم تطويرها في شركة خاصة (انظر: Low 2003). وكما في سوبانغ جايا، هناك تأثير لخطاب قوي للجماعة والتضامن والتجذر على هذا الانقسام. وما اصطلحت عليه بالنسبة إلى سوبانغ جايا بـ«مصلحة في اللامبالاة» (Bourdieu 1996) قد عنونه أرنولد ومن ألف معه بـ«التضامن المهتم» (Arnold [et al.] 2008: 10). يذكر السكان باستمرار بعضهم بعضًا بأنه من مصلحتهم أن يكون مصيرهم من مصير بقية الجماعة. وعلاوة على ذلك، وكما في الأيام الأولى للنضال العادي في سوبانغ جايا، فإن سكان كوكابورا هولو تعلموا بسرعة أن إقحام وسائل الاتصال الجماهيري في نزاع محلي يمكن أحيانًا أن يؤذي أكثر مما قد يكون أمرًا حسنًا.

---

(67) بيل فلاندرز وأنطوني بريغس هما أيضًا اسمان مستعاران (انظر Arnold [et al.] 2008).

دراسة الحالة الثانية: إسبانيا الحضرية

بحث تشاركي

نعيش اليوم في عالم مختلف جدًّا عن ذلك الذي أطَّرَ بحثي الميداني الماليزي في عامَي 2003 و2004. فبينما وقعت الولايات المتحدة وبريطانيا واليابان وغيرها من الأمـم المتقدمة في أزمة اقتصادية عميقة منذ 2008، فإن اقتصادات صاعدة مثل الصين والهند وروسيا تواصل تجربة النمو القوي. وفي الوقت ذاته، فإن الميديا التشاركية المتاحة في شكل متزايد مثل المدونات والتدوين المصغر (microblogs) والويكي (Wikis)، ومواقع التواصل الاجتماعي، ومواقع اقتسام الفيديو والهواتف الذكية هي الآن في متناول ملايين المواطنين العاديين. في دول متفاوتة مثل إيسلندة وتونس ومصر وإسبانيا وبريطانيا وإسرائيل وماليزيا والهند، فإن تقارب هذين الاتجاهين الكونيين ـالاضطراب الجيوسياسي والاقتصادي من جهة والميديا الرقمية المتاحة على نحو واسع من جهة ثانيةـ قد دعم أشكالًا جديدة من الاضطراب المدني والنضال التكنوسياسي الذي عَسُرَ على النخبة الحاكمة أن تقاومه.

وبالنظر إلى مركزية الملاحظة المشاركة في المقاربة الإثنوغرافية، فإن الأنثروبولوجيين في وضع جيد لدراسة استعمال الميديا التشاركية في هذه السيرورات المعقدة. تصف هذه الفقرة بعض الاستعمالات المحتملة للبحث التشاركي مع الإحالة على بحثي الميداني الحديث في الميديا الاجتماعية والنضال في برشلونةـ إسبانيا.

كان هدف هذا المشروع (2010 و2011) هو تحديد ما إذا كانت الميديا الاجتماعية، مثل «فايسبوك» و«يوتيوب» و«تويتر»، تقيم أي فرق دال في عمل النشطاء كما تم الادعاء دائمًا في الميديا الجديدة وفي بعض الأدبيات التي تم نقدها سابقًا التزامًا بالواجب الأنثروبولوجي السياسي لتتبع النزاع. تحول محور بحثي بتحول الظروف في الميدان، من تركيز مبكر على النضال القومي من خلال فترة وسطى لدراسة حرية الإنترنت، منتهيًا بالأحداث الدرامية لـ15 أيار (مايو) 2011، عندما تعبأ مئات الآلاف من الإسبانيين للمطالبة بـ«ديموقراطية حقيقية». وقد تلت هذه الاحتجاجات اعتصامات في الساحات المركزية لمدريد وبرشلونة ومدن أخرى كثيرة، خالقة الحركة الجماهيرية المعروفة اليوم ب (15-M) أو حركة الحانقين.

إن إحدى السمات الأخاذة لهذه الحركة هي الاستعمال المنتشر واللامتركز للميديا الاجتماعية من قبل القراصنة والنشطاء المؤيدين للديموقراطية والمواطنين العاديين الذين لا يحصى عددهم وذلك لتشكيل جبهة واحدة. ورغم أن بعض القراصنة الأصوليين رفضوا استعمال منصات الشركات مثل «فايسبوك» أو «تويتر»، فإن معظم المشاركين في الحملة الذين صادفتهم برروا استعمالهم الميديا الاجتماعية الخاصة بالشركات على أسس براغماتية. مثلًا عندما تم إنشاء مركز برشلونة للمنظمة الجامعة «الديموقراطية الحقيقية الآن!» (Real Democracy Now!) (Democracia Real Ya! DRY) في مارس 2011، فقد تم تشجيع المشاركين على استعمال الـ«فايسبوك» ومنتدى الوِبْ غير الحصري لتنسيق أنشطتهم. وعندما بدا واضحًا

أن الـ«فايسبوك» أصبح المنصة المفضلة، فإن مجموعة القادة غير الرسميين وافقوا الأغلبية بسهولة.

وطوال بحثي داخل حركة (M-15)، شاركت في سلسلة أنشطة تشاركية عبر منصات على الخط مختلفة، ثلاثة أمثلة ستبين هذه المقاربة التشاركية في دراسة السياسة الرقمية والالتزام السياسي. وكلها تستلزم استعمال الميديا الرقمية لنسخ وإلصاق وتقاسم وتعديل المعرفة مع المواطنين المتقاربين فكريًّا، وتمثيل مجموعة فرعية صغيرة من الممارسات داخل إيكولوجيا تشاركية منتشرة بسرعة. يهم المثال الأول استعمال الـ«فايسبوك» للمشاركة في كتابة النصوص السياسية. وباعتباري متكلمًا أصليًّا للإنكليزية والإسبانية كان جزءًا من مساهمتي المتواضعة لحركة 15 أيار (مايو) العمل كمترجم عرضي وكمصحح. وهكذا، في مناسبة واحدة تقاسمت عبر الـ«فايسبوك» ما اعتبرته صيغة محسنة لفقرة مأخوذة من الترجمة الإنكليزية للبيان الرسمي (المانيفستو) لحركة الديموقراطية الآن. وبعد حوالى دقائق أجاب مستعمل آخر بترجمة أفضل أرسلتها في الحين إلى فريق البيان الرسمي. قد يبدو هذا المثال مبتذلًا، لكنه يلتقط بدقة أنواع التعاون الميكروسياسي بين الغرباء، والباحثون من ضمنهم، وهو ما تخوله الميديا الاجتماعية على نطاق أوسع مما كان متاحًا لسنوات خلت، قبل التمثل الانفجاري للفايسبوك وتويتر ومنصات كبرى أخرى.

من المهم، مع ذلك، عدم القيام بتمييز صارم بين منصات الشركات والمنصات الحرة. وبعد ذلك كله يمكن للمهارات

والعادات المكتسبة من الأولى أن تهاجر إلى منصات ذات مصدر مفتوح، والعكس: يبين مثالي الثاني هذا الانتقال واستلزاماته بالنسبة إلى البحث في الأشكال المنبثقة للسياسة الموسطة رقميًا. وبما أننا كنا نقترب من الأجل الأخير لـ15 مايو، أخبرني قائم محلي بحملة حركة الديموقراطية الآن عن إقامة منصة جديدة لتقاسم المعلومة بخصوص المجموعات المتقاربة فكريًا في برشلونة. وبعد اجتهاد في خلق دليل لمجموعات محلية في مدونة بحثي على مدى شهور، فقد كنت سعيدًا للمساهمة في مجهود جماعي بينما كنّا نتعلم استعمال أداة تكنوسياسية جديدة. وبسرعة، كنت أتفاعل مع ثمانية إلى عشرة أشخاص آخرين -كلهم غرباء إلا واحدًا- بواسطة منصة مفتوحة المصدر تم تطويرها من طرف حزب القراصنة السويدي الذي يدافع عن حرية أكبر للإنترنت والديموقراطية. تمت تسمية المنصة في شكل مناسب «بايْرتْ باد» (PiratePad)، وتتألف من مجال ويكي أساسي حيث يمكن المستعملين بسهولة أن يشاركوا في كتابة نصوص عمومية وعمود معتمد بمساعدة وظيفة دردشة. وبولوج الباد، كان على كل مستعمل أن يختار لونًا من خلاله يمكن تحديد مساهماته الخاصة. يسمح مجال الدردشة بنقاش في الوقت الحقيقي وتعديل في المواد كما تم تقاسمها. ومن خلال قضاء شهور في بناء دليل في مدونتي في شكل متأن، اندهشت بالسرعة العجيبة، وتدفق هذا التمرين النابض بالحياة وفاعليته. ومن خلال تجميع معرفتنا الشخصية، قد أنتجنا في أقل من ساعتين لائحة شاملة بتطبيقات عملية فورية.

كانت هذه الجلسة وجلسات أخرى مماثلة مفيدة بخصوص ميكانيزمات القيادة غير الرسمية في أوضاع الوِبْ 2.0. وبرغم أن مؤيدي 15 مايو قد ألحوا دائمًا على أن الحركة هي حركة أفقية وبلا قيادة، فإن بعض الأفراد هم بالطبع أكثر تأثيرًا من الآخرين. عليهم رغم ذلك أن يمارسوا سلطتهم بمهارة، والقيادة بالقدوة لا بالأمر. ومثل زعماء الأكواخ بين الإيبان (Iban) المساواتيين لولاية ساراواك (Sarawak) الذين عشت معهم أواخر التسعينيات (Postill 2006)، يحكم الزعماء عبر «مزج دقيق بين الإقناع والنصح» (Freeman 1970: 113). وهكذا، فقد نسخت وألصقت رابطًا لحزب القراصنة الكتلاني من مدونتي على الباد، وقد تم إيقافي من طرف قيادية غير رسمية، من خلال قناة الدردشة المفتوحة. لقد أشارت في شكل ودي إلى أنه تماشيًا مع الطبيعة الأساس لحركة 15 مايو، لا يجب أن ندرج الأحزاب السياسية أو نقابة العمال في الدليل، بل مجموعات المواطنين فحسب. وافقت وحذفت على الفور الدخلة المزعجة (لكن ليس من دون تسجيل خاص لسخرية استعمال برمجية قام بتطويرها حزب القراصنة السويدي لإبعاد رفقائهم الكاتالانيين من الدليل).

مثالي الثالث والأخير يتضمن مرة أخرى مدونة بحثي، لكنها هذه المرة مقترنة بمنصة مختلفة تمامًا: التدوين المصغر على موقع تويتر (The micro-blogging site Twitter). أطلقت في 20 تموز (يوليو) مسردًا (glossary) في مدونتي. وبعد بحث موجز على غوغل، وجدت ثلاثة مسارد موجودة سلفًا قمت بتجميعها من

خلال إجراء بسيط نسخت فيه مداخلها وألصقتها في ترتيب ألفبائي في مدونتي.

وخلال دقائق بعد إعلاني عن إطلاق المسرد إلى الذين يتابعونني على تويتر تلقيت تغذية راجعة عامة وخاصة. لقد اقترح ناشط تصحيحًا طفيفًا، وأوصى آخر بالمصدر الذي كنت قد أدرجته بالفعل في المسرد. وقد وعد ناشط ثالث بالمساعدة بمسودات مستقبلية واستفسر عن لغتي المفضلة. وأرسلت ناشطة رابعة بتغريدتي إلى متابعيها، وأخيرًا وجد مستعمل خامس لـ«تويتر» أن المسرد كان أكثر «مركزية» وأن الناس خارج مدريد لن يعجبهم هذا الانحياز. وقد أجبت على الفور بأن هذه مجرد نسخة أولى من المسرد، وأن الصيغ المستقبلية ستتضمن مصطلحات وتجارب من أجزاء أخرى من إسبانيا. وقد قمت باستغلال المناسبة أيضًا، بأن طلبت من كل القراء المساعدة على تحديد مواد أخرى. وبما أنني كتبت هذه السطور شهرًا بعد ذلك، فإن المسرد استمر في النمو، بل إنه استمتع بشهرة خلال خمس عشرة ثانية من شهرة تويتر (قارن Nahon et al. 2011) عندما أوصت بذلك الديموقراطية الحقيقية الآن (DRY) بمناسبة بلوغها ما يفوق 90.000 متابع.

هذا المثال الأخير دليل آخر على الإمكان التشاركي للنضال الرقمي والإثنوغرافيا الرقمية معًا في العصر الحالي للولوج المنخفض لولوج وسائل إبداع المضمون ـ مرحلة تاريخية حيث الإنتاج المشترك وتقاسم المضامين قد أصبحا ممارسة يومية مفروغًا منها لملايين الناس (Chadwick 2008; Shirky 2009). لم أقترح أن

المشاركة هي الدواء الشافي الذي يشفي العلة السياسية والاقتصادية العميقة التي توجع الدول مثل إسبانيا واليونان أو بريطانيا. في الواقع أثـرت الانتباه إلى التطابق القوي بين الممارسة الأنثروبولوجية والأشكال الشعبية للمشاركة الرقمية التي كانت في سنوات خلت فحسب، حكرًا افتراضيًّا على النخبة التقنوقراطية[68].

خاتمة

في كتابها **التواصل الشخصي في العصر الرقمي** (*Personal Connections in the Digital Age*) وضعت نانسي بايم (Baym 2010) قائمة بسبعة متغيرات للميديا الرقمية: التفاعلية، والبنية الزمنية، والأدوار الاجتماعية، والتخزين، والتكرار، والاستطاعة والحركية. وبعد ذلـك، ميزت بين نمطين أساسيين من الجماعة على الخط: الجماعات والشبكات. فهذا التقابل المطلق بين مجموعة غنية للمفاهيم التكنولوجية للسياسات الرقمية والزوج الضئيل من المفاهيم السوسيولوجية يشير إلى الحاجة إلى دراسات أنثروبولوجية للسياسات الرقمية التي تقترض بعضًا من مصطلحاتها من دراسات الميديا والتواصل بينما يتم إحضار سجل قوي من رسم خرائطي للمناطق المتغيرة إلى الميدان حيث تدور الصراعات التقنية السياسية. يعد افتراض بايم الخاص بالجماعات والشبكات باعتبارها تشكلات اجتماعية أنموذجية، كما قمت بالاستدلال ذلك سابقًا،

---

(68) مـن أجل مناقشة موسعة لكيفية وضع المشاركة في سياقات على الخط، انظر (Fish [et al.] 2011).

سمة مركزية لدراسات الميديا الرقمية (Postill 2008). علاوة على ذلك، فالاعتماد على هذا الزوج الغريب في التوافق السياسي والاجتماعي الخاص بنا يعد أمرًا غير حكيم. كانت ربما للمفهومين معًا سيرة متفاوتة كمفهومين علميين اجتماعيين. وبشكل أكثر أهمية، فإن التعددية الواسعة للتشكلات السياسية والاجتماعية الموجودة بين البشر، تتراوح من الأسر النواة ما قبل الرقمية، والجمعيات والمنظمات (في نهاية واحدة) إلى تشكلات العهد الرقمي مثل مجموعات «فايسبوك»، وهاشتاغ تويتر واتصالات الهاتف المحمول في الطرف الآخر، ومن الصعب تحديدها بمصطلحين اثنين. كما لو أننا نتوقع أن فريقًا من البيولوجيين يشرع في القيام باستطلاع التنوع الحيوي بالأمازون سيكتفي بمصطلحي نبات وحيوان.

قمت في هذا الفصل بالاستدلال على مقاربة مندمجة لدراسة السياسات الرقمية التي تتغلب على الفجوة الرقمية الضمنية التي تفصل دراسات الإنترنت والهاتف المحمول بينما توسع الآفاق النظرية والتصورية للميدان. يجب أن تتجنب الدراسات الأنثروبولوجية المستقبلية للسياسات الرقمية النقاشات العقيمة حول الحتمية التكنولوجية والسياسات الافتراضية في مقابل السياسات الواقعية، والتركيز بدلًا من ذلك على التحليل الحذر للسيرورات السياسية وأبعادها الرقمية. إن الشيطان يكمن في التفاصيل التكنوسياسية.

إن أحد المجالات المهملة المتعلقة بالإمكان الهائل للبحث الأنثروبولوجي المستقبلي هو دراسة الفيروسات السياسية ـ المضامين

الرقمية للطبيعة السياسية التي تنتشر كالوباء عبر المنصات على الخط، والأجهزة اللاسلكية ووسائط وجهًا لوجه. إن دراسة الفيروسات قد تم تركها حتى الآن إلى حد كبير لممارسي علم التسويق ومعلمي الميديا. وأيضًا، إن الفيروسات هي أعمدة لبيئات الميديا المعاصرة (Wasik 2009; Postill 2005). في البحث الذي تم وصفه بخصوص برشلونة، صادفت في الوقت ذاته فيروسات الحملة وما يمكن أن نسميه حملات فيروسية. تتضمن أمثلة فيروسات الحملة تغريدات بشعارات جذابة، وفيديوات يوتيوب وصور رقمية يتم تقاسمها في شكل واسع. لكن القائمين بالحملة أنفسهم يمكن أن يصبحوا فيروسًا. مثلًا في أواخر كانون الأول (ديسمبر) 2010، حُشِد عشرات الآلاف من الإسبانيين ليلًا ضد النخبة السياسية للبلاد لمحاولة تمرير قانون القرصنة الرقمي الذي عُرِفَ بـ«لي سيند» (Ley Sinde). وما أثار هذا كان الإيقاف الإرادي لمواقع تقاسم الروابط الأساسية الإسبانية للاحتجاج على التمرير الوشيك للمذكرة، والتي قادت إلى احتجاج عنيف من طرف ملايين الإسبان الذين حرموا فجأة من أفلامهم المجانية المفضلة ومسلسلاتهم المتلفزة. كانت هناك ثلاثة ميادين أساسية حيث تم لعب الدراما هي «المواضيع المشهورة» لتويتر (المواضيع الأكثر شعبية في أي وقت)، البرلمان الإسباني في مدريد وميديا الاتجاه السائد.

وعلى رغم أن فهمنا للقائمين على الحملات الفيروسية ما زال ضعيفًا، فإن سماته الأساسية يبدو أنها تتضمن نموًّا انفجاريًّا،

وطقس الدراما الاجتماعية، والمشاركة المباشرة، والميادين وجهًا لوجه، المتعددة والتي «على الخط»، وتغطية الميديا الجديدة المكثفة لكن سريعة الـزوال. فهذه الحملات تثير أسئلة مثيرة للاهتمام حول التحديات المنهجية لدراسة السياقات التكنوسياسية التي تعزز وتكبح انتشار الفيروسات وحـول المدى الـذي تقوي فيه الفيروسات أو تقوض الخطاب العمومي. هناك مسألة لبحث مستقبلي وهـي ما إذا كنا شهودًا على حلول عصر حيث الواقع السياسي تتم صياغته عبر مضامين رقمية متقاسمة فيروسيًّا ـ عصر الواقع الفيروسي[69].

شكر

تم تمويل البحث الماليزي والإسباني الـذي تم وصفه هنا من قبل مؤسسة فولسفاغن من خلال جامعة بريمن (Bremen)، ومن طرف مؤسسة الجامعة المفتوحة لكاتالونيا من خلال معهد الإنترنت المتعدد الاختصاصات (IN3) على التوالي. أنا مدين لتلك المنظمات على دعمها. أريد أن أشكر كذلك لناشري الكتاب مراجعاتهم المفيدة بخصوص المسودات الأولـى لهذا الفصل. المواد الماليزية تم اقتباسها من كتابي: *Localizing the Internet: An Anthropological Account*) (Berghahn Books, 2011).

---

(69) حـول نشر المعلومة الفيروسية عبر عالم التدوين السياسي، انظر (Nahon [et al.] 2011).

المراجع

Abram, S. 1998. Introduction. In *Anthropological Perspectives on Local Development,* eds. S. Abram and J. Waldren, 1-17. London: Routledge.

Alrazooqi, M., and R. De Silva. 2010. Mobile and Wireless Services and Technologies for m-government. *WSEAS Transactions on Information Science and Applications.* http://www.wseas.us/e-library/transactions/information/2010/88-120.pdf.

Amit, V., and N. Rapport. 2002. *The Trouble with Community.* London: Pluto.

Arnold, M., C. Shepherd and M. Gibbs. 2008. Trouble at Kookaburra Hollow: How Media Mediate. *Journal of Community Informatics* 3: 4. http://www.ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/329/380.

Baym, N. 2010. *Personal Connections in the Digital Age.* Cambridge: Polity Press.

Benson, R. 2007. After Habermas: The Revival of a Macro-sociology of Media. Paper presented at the American Sociological Association Annual Conference, New York, August 11. http://steinhardt.nyu.edu/scmsAdmin/uploads/000/671/Benson_ASA.pdf.

Bimber, B., and R. Davis. 2003. *Campaigning Online. The Internet in U.S. Elections.* Oxford: Oxford University Press.

Bourdieu, P. 1996. *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field.* Cambridge: Polity Press.

Bräuchler, B. 2005. *Cyberidentities at War: Der Molukkenkonflikt im Internet.* Bielefeld: transcript.

Carty, V. 2010. *Wired and Mobilizing: Social Movements, New Technology, and Electoral Politics.* London: Routledge.

Castells, M. 2001. *The Internet Galaxy.* Oxford: Oxford University Press.

Castells, M. 2009. *Communication Power.* Oxford: Oxford University Press.

Coleman, S. 2005. *From the Ground Up: An Evaluation of Community-focused Approaches to e-democracy.* London: Office of the Deputy Prime Minister. http://www.bristol.gov.uk/ccm/cms-service/download/asset/?asset_id=27704058.

Cornfield, M. 2005. *The Internet and Campaign 2004: A Look Back at the Campaigners.* Washington, DC: Pew Internet and American Life Project. http://www.pewinternet.org/pdfs/Cornfield_commentary.pdf.

Costanza-Chock, S. 2008. The Immigrant Rights Movement on the Net: Between «Web 2.0» and Comunicacion Popular. *American Quarterly* 60(3): 851-864.

Couldry, N. 2003. Media Meta-capital: Extending the Range of Bourdieu's Field Theory. *Theory and Society* 32(5-6): 653-677.

Dahlberg, L. 2001. Extending the Public Sphere through Cyberspace: The Case of Minnesota E-Democracy. *First Monday* 6(3). http://www.firstmonday.dk/issues/issue6_3/dahlberg/.

Diamond, J., and J. A. Robinson, eds. 2010. *Natural Experiments of History.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Doostdar, A. 2004. The Vulgar Spirit of Blogging: On Language, Culture, and Power in Persian Weblogestan. *American Anthropologist* 106(4): 651-652.

Durington, M. 2007. Moral Panics in Suburban Texas. Paper presented to the EASA Media Anthropology Network e-Seminar, 27 February-6 March 2007. http://www.media-anthropology.net/durington_panics.pdf.

Elmer, Greg, Ganaele Langlois, Zachary Devereaux, Peter Malachy Ryan, Fenwick McKelvey, Joanna Redden and A. Brady Curlew. 2009. «Blogs I Read»: Partisanship and Party Loyalty in the Canadian Political Blogosphere. *Journal of Information Technology and Politics* 6(2): 156-165.

Epstein, A. L. 1958. *Politics in an Urban African Community.* Manchester: Manchester University Press.

Evens, T.M.S., and D. Handelman, eds. 2006. *The Manchester School: Practice and Ethnographic Praxis in Anthropology.* Oxford: Berghahn Books.

Fish, A., L.F.R. Murillo, L. Nguyen, A. Panofsky and C. M. Kelty. 2011. Birds of the Internet. *Journal of Cultural Economy* 4(2): 157-187.

Fountain, J. E. 2001. *Building the Virtual State: Information Technology and Institutional Change.* Washington, DC: Brookings Institution Press.

Freeman, J. D. 1970. *Report on the Iban of Sarawak,* Kuching: Government Printing Office. Reprinted as *Report on the Iban.* London: Athlone Press.

Giddens, A. 1984. *The Constitution of Society.* Cambridge: Polity Press.

Gledhill, J. 2000. *Power and Its Disguises: Anthropological Perspectives on Politics.* London: Pluto Press.

Green, S., P. Harvey and H. Knox. 2005. Scales of Place and Networks: An Ethnography of the Imperative to Connect through Information and Communications Technologies. *Current Anthropology* 46(5): 805-826.

Hampton, K. N. 2003. Grieving for a Lost Network: Collective Action in a Wired Suburb. *Information Society* 19: 417-428.

Hampton, K. N., and B. Wellman. 2003. Neighboring in Netville: How the Internet Supports Community and Social Capital in a Wired Suburb. *City and Community* 2(3): 277-311.

Hands, J. 2010. *@ Is for Activism.* London: Pluto.

Hara, N. (2008). Internet Use for Political Mobilization: Voices of the Participants. *First Monday* 13(7) (7 July). http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/2123/1976.

Hindman, M. 2009. *The Myth of Digital Democracy.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Hinkelbein, O. 2008. Strategien zur Digitalen Integration von Migranten: Ethnographische Fallstudien in Esslingen und Hannover. Unpublished PhD thesis, University of Bremen.

Howard, P. N. 2005. Deep Democracy, Thin Citizenship: The Impact of Digital Media in Political Campaing Strategy. In *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 597(1), 153-170.

Juris, J. S. 2008. *Networking Futures: The Movements against Corporate Globalization.* Durham, NC: Duke University Press.

Karim, M.R.A., and N. M. Khalid. 2003. *E-Government in Malaysia.* Subang Jaya: Pelanduk.

Kubicek, H., J. Millard and H. Westholm. 2003. *The Long and Winding Road to One-stop Government.* Paper presented at the Oxford Internet Institute and Information, Communication, and Society Conference, Oxford, 18 September.

Kushchu, I., and M. H. Kuscu. 2003. From e-Government to m-Government: Facing the Inevitable. In *Proceedings of the Third European Conference on e-Government.*

Narayan, G. 2007. Addressing the Digital Divide: E-governance and m-governance in a Hub and Spoke Model. *Electronic Journal on Information Systems in Developing Countries* 31(1): 1-14.

Noveck, B. S. 2008. Wiki-Government. *Democracy* 7 (Winter). http://www.democracyjournal.org/7/6570.php.

Oates, S., D. Owen and R. K. Gibson, eds. 2006. *The Internet and Politics: Citizens, Voters and Activists.* New York: Routledge.

Pew Research Center for the People and the Press. 2008. *Social Networking and Online Videos Take Off: Internet's Broader Role in Campaign 2008.* Washington, DC: Pew Research Center for the People and the Press. http://people-press.org/reports/display.php3?ReportID=384_.

Postill, J. 2002. Clock and Calendar Time: A Missing Anthropological Problem. *Time and Society* 11, 251-270.

Postill, J. 2005. Internet y epidemiología cultural en Malaisia: reflexiones desde la antropología cognitiva. In *Antropología de los Media,* eds. E. Ardevol and J. Grau. Seville: AA.EE.

Postill, J. 2006. *Media and Nation Building: How the Iban Became Malaysian.* Oxford: Berghahn Books.

Postill, J. 2008. Localising the Internet beyond Communities and Networks. *New Media and Society* 10(3): 413-431.

Postill, J. 2011. *Localizing the Internet: An Anthropological Account.* Oxford: Berghahn Books.

Rafael, V. 2003. The Cell Phone and the Crowd: Messianic Politics in the Contemporary Philippines. *Public Culture* 15(3), 399-425.

Rheingold, H. 2002. *Smart Mobs: The Next Social Revolution.* Cambridge, MA: Perseus.

Roberts, B. 2009. Beyond the «Networked Public Sphere»: Politics, Participation and Technics in Web 2.0. *Fibreculture Journal* 14. http://journal.fibreculture.org/issue14/issue14_abstracts.html.

Shirky C. (2009) *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations.* New York: Penguin Books.

Smith, A., and L. Rainie. 2008. *The Internet and the 2008 Election.* Washington, DC: Pew Internet and American Life Project. http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_2008_election.pdf.

Sreberny, A., and G. Khiabany. 2010. *Blogistan: The Internet and Politics in Iran.* London: Tauris.

Strathern, M. 1996. Cutting the Network. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 2: 517-535.

Strauss, P. 2007. Fibre Optics and Community in East London: Political Technologies on a «Wired-Up» Newham Housing Estate. Unpublished PhD thesis, Manchester University.

Swartz, D. 1997. *Culture and Power: The Sociology of Pierre Bourdieu.* Chicago: University of Chicago Press.

Swartz, D., V. Turner and A. Tuden, eds. 1966. *Political Anthropology.* Chicago: Aldine.

Tenhunen, S. 2008. Mobile Technology in the Village: ICTs, Culture, and Social Logistics in India. *Journal of the Royal Anthropological Institute (New Series)* 14: 515-34.

Turner, V. W. 1974. *Dramas, Fields and Metaphors: Symbolic Action in Human Society.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Venkatesh, M. 2003. The Community Network Lifecycle: A Framework for Research and Action. *Information Society* 19: 339-347.

Wasik, B. 2009. *And Then There's This: How Stories Live and Die in Viral Culture.* New York: Viking Press.

Webster, F. 1995. *Theories of the Information Society.* London: Routledge.

Wellman, B. [et al.] 2003. The Social Affordances of the Internet for Networked Individualism. *Journal of Computer-Mediated Communication* 8(3). http://jcmc.indiana.edu/vol8/issue3/wellman.html.

Yong, J. S. L. 2003. Malaysia: Advancing Public Administration into the Information Age. In *E-Government in Asia: Enabling Public Service Innovation in the 21st Century,* ed. J. S. L. Yong, 175-203. Singapore Times.

9

البـرمـجيـات الـمـجـانـيـة وسـيـاسـات الـتـقـاسـم

يلينا كرانوفتش

توسع دراسة البرمجية الاهتمام الأنثروبولوجي الطويل الأمد بـ«لاتوازن الحياة الحقيقية» (Malinowski 1922: 20). انطلاقًا من الهواتف الخلوية إلى منصات التواصل الاجتماعي، تعد البرمجية البنية العادية للحياة اليومية للناس في جميع أنحاد العالم، ففي صورة محركات البحث، وأدوات رسم الخرائط، وقواعد المعطيات، هي في قلب إعادة تنظيم تجارب الميديا (Bowker and Star 1999; Miller [et al.] 2005; Scholz 2008; Stalder and Mayer 2009). توحي الشؤون القضائية والتوجهات البيداغوجية، والسجالات حول تقاسم الأفلام والموسيقى والنصوص «على الخط» بأن هناك الكثير ممّا يظل غير محدد في ما يتعلق بالاستعمالات المقبولة للميديا الرقمية. أيضًا، غالبًا ما تم تجاهل سياسة البنية التحتية من خلال افتراض ـأو وعدـ ولوج بشروط السوق (Ginsburg 2008).

تمنح البرمجية المجانية مدخلًا مقنعًا إلى مقاومة معاني التقاسم، التي بدورها تعد مفتاحًا للخلافات بخصوص الإطار النظري القانوني

والسياسي والتكنولوجي للميديا الرقمية. فمن مبحر الوِبْ «موزيلا فايرفوكس» (Mozilla Firefox) إلى منصة التدوين «وورد برس» (WordPress)، تعارض البرمجية المجانية افتراض أن حقوق الملكية تعد ضرورية باعتبارها حافزًا لإقامة ميديا رقمية متطورة ومبتكرة. فكل مشروع برمجية مجانية يشمل شفرة برمجية وترخيصًا أيضًا يضمن أن كل المستعملين لهم الحق في دراسة البرمجية وتعديلها ونقلها وتوزيعها. وهذه الحقوق تجعل البرمجية المجانية متميزة من **برمجية الملكية** الخاصة (proprietary software)، التي يكون تعديلها وتوزيعها مقيدًا بحقوق المؤلف. إن المتحمسين للبرمجية المجانية حساسون في ما يبدو تجاه المشاكل التقنية الملغزة، من قبيل اختيار منصات البرمجية، والتراخيص القانونية وشكل المعطيات والمعايير التكنولوجية. في هذا الفصل سأستدل، من خلال دراسة كيف أن هذه القضايا المتخصصة في شكل مزعوم تهم في السياقات اليومية، على أن الأنثروبولوجيين يمكن أن يعالجوا قضايا تتعلق بالاختيارات (السياسية والقانونية والتكنولوجية والمجتمعية) التي يتم السكوت عنها باستمرار في مناقشات الميديا الرقمية.

سأبدأ بفحص كيف أن الأنثروبولوجيين قد ساهموا في إدراك الافتراضات الطوباوية للبرمجية المجانية. ثم سأعتمد المنظور الإثنوغرافي لتحديد نقطتين متعالقتين: الأولى، سأبحث حسابات مطوري البرمجيات المجانية لتدقيق مفهوم «أخلاق القرصان» الذي نشّط كثيرًا الدراسات حول برمجية المصدر المفتوح المجانية. تقترح الاعتبارات الإثنوغرافية أنه ليس فقط حب القرصان لكتابة الشفرة

واقتسامها، ولكن أيضًا التمهن البيداغوجي والقانوني يُعدّان مفتاحًا لإقامة برمجية ذات جودة عالية من خلال عمل تطوعي غير مؤدى عنه (بالكامل تقريبًا). فمن جهة قد يعيد القرصان تشكيل دوران الميديا، ومن جهة أخرى تغير الميديا، خصوصًا أن المطالب القانونية والسياقات التقنية البرمجية تخلق ضغوطًا بالنسبة إلى أشكال جديدة من التزام القرصان. ثانيًا، لقد قمت بالاستدلال على أن أنواع التحايل بخصوص البرمجية المجانية قد سلطت الضوء بقدر ما على بعض الحملات الاستراتيجية بينما عتمت على الممارسات اليومية التي تعزز مشاريع البرمجية المجانية حول العالم. سأقوم بتوسيع أفق الفاعلين والممارسات التي تكون مهمة في تحليل البرمجية المجانية لطرح بعض معضلات المشاركة في البرمجية المجانية باعتبارها حركة. وباعتمادي على عملي الإثنوغرافي بفرنسا في 2004 - 2005، أركز على مجموعة واحدة من خليلات وزوجات نشطاء البرمجية المجانية الفرنسيين الذين استخدموا برمجياتهم ومهارات النشر على الوِبْ لخلق تقدير للعمل اليومي لتطوير البرمجية المجانية وتأييدها. تقدم الفقرة الأخيرة لهذا الفصل بعض الأفكار الأولية لكيف أن النضالات على البرمجية هي أمر هام بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين الذين يهتمون بفهم الممارسات المغيرة لإنتاج الميديا واستهلاكها وتوزيعها.

التحديات الطوباوية للبرمجية المجانية

منذ أواخر التسعينيات كانت الأطر النظرية القانونية والتصورية للبرمجية المجانية تصلح كمثال رئيسي للنقاشات حول نمو تسليع

وتنظيم الإنترنت. لقد افترض الفقهاء القانونيون النقاد أن البرمجية المجانية تعد تحديًا للجهود المشتركة لخوصصة الإنترنت في شكل جذري وتقوية السوق المبني على الندرة في المعلومة من خلال بروتوكولات البرمجية (Boyle 1996; Lessig 1999; Zittrain 2008). فهذه الاعتبارات النقدية تستند إلى تفريعات ثنائية تصورية للبرمجية المجانية لإبراز السندات المجتمعية والقانونية الواسعة للاختيارات التكنولوجية. لقد التحق الأنثروبولوجيون بهذا النقاش حينما أكدوا الطبيعة الهجينة لمشاريع البرمجية المجانية التي تعتم دائمًا على التفريعات الثنائية التصورية (Kelty 2008): يتم تأويل ترخيصات البرمجية المجانية دائمًا على أنها تدمير لحقوق المؤلف وإيديولوجيا التأليف الرومانسية، علاوة على أنها تعتمد على حقوق المؤلف لضمان حقوق المستعملين (Boyle 1996). يتقاسم كثير من الخطاب المحيط بالبرمجية المجانية «والعامة» مفاهيم الملكية والإبداع والحرية مع الرأسمالية والنيوليبرالية المتحدة. (Coombe and Herman 2003)[70]، فبينما تقوي ترخيصات البرمجية المجانية التوزيع غير الملكي للبرمجية، فإنها لا تحرم التجارة، وأن كثيرًا من مساهمي البرمجية المجانية يشجعون، ويعتمدون على، دعم التجارة، مغيبين العقد بين البرمجية المجانية

---

(70) يستدل كومب وهيرمان على أن تعارض الشركات ضد المستهلكين الفرديين -مفتاح البرمجية المجانية والمؤيدين العوام- يستند إلى تصور المستهلكين والشركات باعتبارهما ذوات ذات سيادة، ويبهم فاعلين آخرين الذين تكون مميزاتهم الثقافية أيضًا متشابكة في كوكبة قوانين الملكية الفكرية بخصائص غير ملموسة.

وإنتاج برمجية الملكية الموجهة للسوق (Benkler 2006; Lessig 1999). وقد استدل كيلتي (Kelty 2008)، عبر اقتفاء أثر هذه الاشتقاقات، على أن مطوري البرمجية المجانية يطمحون إلى الإصلاح بدل تدمير المجموعة المعاصرة من الأسـواق، والقانون والبنية التحتية التقنية التي تشكل دلالات البرمجية.

تتضمن مشاريع البرمجية المجانية واسعة النطاق، مثل دبيان (Debian) آلاف الموزعين الذين يسخرون وقتهم ومهاراتهم تطوعًا. قاد الاقتصاديون ومنظرو المنظمات بحثًا في حوافز مطوري البرمجية المجانية الذين يضعون وقتهم وجهدهم في إقامة برمجية يتم تقديمها بعد ذلك (Ghosh 1998; Tirole and Lerner 2002; Von Hippel 2005). وقد اقترحت تحليلات مبكرة أن المطورين تقودهم المنافسة من أجل الاعتبار والوجاهة (Ghosh 1998; Raymond 2001) أو لانشغالات بالمسار المهني (Tirole and Lerner 2002). وفي مساهمة مؤثرة في هذا النقاش، استدل العالم السياسي ستيفن فيبر (Steven Weber) على أن البرمجية هي «نفع شبكة» (network good)، تزداد قيمته كلما استعمله الناس، وكلما تم تثبيته في منصات مختلفة، وكلما أصبح مقبولًا كمعيار (Weber 2004: 154). يمكّن التوزيع على الخط للشفرة كثيرًا من الفاعلين المختلفين من المساهمة في البرمجية المجانية، وعلى رغم أن هناك جماعة صغيرة من مستعملي البرمجية المجانية تساهم في شفرة البرمجية، فإن قاعدة المستعمل الضخمة تشمل مطورين مهتمين وذوي مهارات. وآخذًا بعين الاعتبار سلسلة من التحفيزات بين مطوري البرمجية المجانية،

فقد ميز كيلتي (Kelty 2008) مع ذلك، انشغال المطورين بولوج وقابلية تعديل البرمجية. وقد جعل هذا الانشغال من الممكن فهم تطوير البرمجية شكلًا من الالتزام الجمعي، مع أشكال تقنية وقانونية وأشكال السوق الموجودة سلفًا. يصف كيلتي هذا الشكل المتشعب من الالتزام العمومي من خلال مصطلح **الجمهور المطرد** (recursive public): «الجمهور المنشغل في شكل حيوي بالصيانة المادية والتطبيقية وتعديل الأدوات التقنية والقانونية والتطبيقية والتصورية لوجوده كجمهور» (Kelty 2008: 3). ومن خلال وصف بناء الجمهور **المطرد** في البرمجية المجانية والميادين التابعة، يرمي عمل كيلتي إلى توسيع الافتراضات حول خطاب الجمهور والالتزام السياسي: فهو يحلل ممارسات تطور البرمجية على طول الأنشطة الاعتيادية للنقاش والتأييد والتصويت.

لقد حفزت البرمجية المجانية أيضًا النقاش حول الإمكانات التي تقدمها الإنترنت بالنسبة إلى التنسيق الفعال وغير المكلف. وعلى الخصوص تطور نواة لينوكس (Linux) في التسعينيات، الذي أوحى بالبحث كيف أن متطوعي البرمجية المجانية ينسقون على الخط لإنتاج موضوعات تنافس في مظاهر مختلفة أو تتوافق حتى على البرمجيات الاحترافية التي تم إنشاؤها صناعيًّا[71]. هناك اتجاهان

---

(71) قدم ناشط المصدر ـ المفتوح إريك رايموند تناظرًا آسرًا من خلال استدلاله على نموذج المصدر المفتوح لتطور البرمجية يتشابه و«ثرثرة البازار الكبيرة المتعلقة بالأجندات والمقاربات المختلفة» التي قام بمقابلتها من أعلى إلى أسفل بمقاربة «أسلوب الكاتدرائية» الخاص بتطور برمجية (الشركة) .(Raymond 2001: 21, 223)

أساسيان للبحث: الاتجاه الأول يبني البرمجية المجانية في أخلاقيات ولوج المعلومة، وحرية التعبير والمتابعة الشغوفة للمشاريع التي يتم تقويمها من طرف النظراء، وكل ذلك ينبثق في مجموعات «عبر-وطنية» للقراصنة وممارساتهم اليومية (Himanen 2001; Jordan and Taylor 2004; Juris 2005). يتم إدراك القراصنة هنا باعتبارهم عمالًا مصلحين غير خبراء حيث تحرك ترابطهم الشبكات الرقمية. أما الجزء الثاني للبحث فيلخص ممارسات مطوري البرمجية المجانية باعتبارها نموذجًا لإنتاج نظير غير ملكي ولامتمركز أصبح ممكنًا عبر الشبكات الرقمية (قارن، Benkler 2006). فبينما تقترح هاتان المقاربتان أن الاختراع الموزع يرتكز على شبكات مرنة وعلى وفرة في الموارد واختيار الأفراد الحر للمشاريع التي يستثمرون فيها وقتهم، فإن فهمهم للقوة التي تمنحها الشبكة يمكن أن يكون محدودًا في شكل ظاهر. ليس الاختراع الموزع ظاهرة جديدة ولا هو استثناء بالنسبة إلى الحوسبة، ولا هو متوقف على الإنترنت (Ghosh 2005; Noyes 2009). وكما استدلّت على ذلك نويس (Noyes 2009)، يتوقف الاختراع العامي أيضًا على شبكة الناس والأشياء، وهو علاوة على ذلك قد تم تشكيله من خلال قلة المواد ومرونة الروابط الاجتماعية والخمول القسري الذي يصاحب دائمًا بالضجر والإحباط. وبالإضافة إلى ذلك، يمكن القول إن بعض هذه الأبعاد العامية للشبكة ذات أثر ضمن مطوري البرمجية المجانية. مثلًا، وجدت بورن (Born 1996) أن باحثي الحاسوب في الـ«إيركام» (IRCAM) يتقاسمون مثلًا طوباوية للتأليف التشاركي الذي دمر التسليع وحقوق

المؤلف العادية والسلطة المؤسساتية لـ«إيركام» على برمجيتها. يستلزم هذا من حيث الممارسة أحيانًا ترك البرمجية على الكمبيوتر منفصلة عن شبكة «إيركام»، مشوشة على شفرة البرمجية، من خلال إهمال كتابة تعليقات أو توثيق، وبشكل عام «مفضلًا زيادة رأسمال البحث بترويج (البرمجية) من خلال شبكة عالمية، إلى مراكز بحث وموسيقى حاسوب منتقاة أخرى» (Born 1996: 113). وفي هذه الحالة، فإن أخلاقيات التأليف الموزع تتماشى مع الرعاية.

قام الأنثروبولوجيون حينما انضموا إلى النقاش حول جدة البرمجية المجانية، بجعل الاستمرار في مُثُل البرمجية المجانية المتعلقة بالحرية والسلطة الفردية في الصدارة التي تبني نقاشًا حرًّا طويل الأمد حول الأنانية والملكية والإبداعية، والحكامة مكان السوق في الحياة الاجتماعية (قارن Coleman 2010a; Coleman and Golub 2008; Kelty 2008; Leach, Nafus and Krieger 2009). وكما أشار إلى ذلك ميلر وهورست في مقدمة هذا الكتاب، فإن الاستعمال التحليلي لمصطلح ليبرالية يشمل التأويلات المتعارضة للمصطلح، فبينما تُستَحضر الليبرالية في الولايات المتحدة الأميركية للإحالة دائمًا على الأجندات الاجتماعية اليسارية، فإن المصطلح في أوروبا هو أكثر غموضًا ويحيل على سياسة اقتصادية حرة وعلى الأجندات الاجتماعية اليسارية للولايات المتحدة. إن نشطاء البرمجية المجانية واعون لمثل هذه التأويلات المتضاربة ويستعملونها في شكل بارع لتوضيح أهدافهم. هناك تأويل نابض بالحياة في شكل خاص لناشط فرنسي يستدل على أن البرمجية

المجانية يمكن «أن تلطف من اللهب المفترس والمدمر للحرية للحفاظ على دفئه. ولمقاومة التعصب الليبرالي بحب الشكل الملون الذي يعتني بالجذوة ويعرف كيفية التعامل مع ما يستهلكه (من ترجمتي الخاصة، Moreau 2005: 15). إن استعارة تلطيف لهب الحرية كانت هنا في تعارض واضح مع تمجيد الرئيس الأميركي جورج ووكر بوش للحرية المحررة من الأغلال.

يساعد الاهتمام الأنثروبولوجي باستمرارية الْمُثل الليبرالية في البرمجية المجانية على مواجهة الادعاءات ـالشائعة في الأدبيات الواسعة للبرمجية المجانيةـ بخصوص التأثيرات العصرية للإبداعية البشرية وحكامة التكنولوجيا الخاصة (أي انتشار الإنترنت) أو القوانين (أي قانون الألفية للملكية الرقمية Digital Millennium Copyright Act). وعلاوة على ذلك ـكما أشارت كولمانـ، فإن «استمرار العادات الليبرالية لا يعني التشابه» (Coleman 2004: 511. سيكون من المفيد تذكر تلك المناقشات حول الإنترنت في التسعينيات متسائلين ما إذا كانت الروابط على الخط حقيقية، وهل من الممكن القيام بالمعاملات التجارية على الخط (قارن Marcus 1996). ولذلك، فإن إعادة اختراع المبادئ الليبرالية ـفي ممارسات البرمجة ولغاتهاـ قد يكون مصطلحًا ملائمًا أكثر من الاستمرارية.

وكما تم شرح ذلك تحته، يمكن القول إن مطوري البرمجية المجانية هم الأكثر انخراطًا من القراصنة في إعادة صياغة «المؤسسات الاجتماعية الليبرالية، والصياغات القانونية، والمبادئ

الأخلاقية». وكذلك، فإن إمكانات توحيد الممارسات التكنولوجية والأهداف السياسية تتفاوت بحسب الزمن والمكان، فبينما تكمن الأولوية في ادعاء أن البرمجية هي شكل للكلام في الولايات المتحدة الأميركية،، فإنها في الاتحاد الأوروبي يمكن أن تكون في إيجاد حلفاء سياسيين وطنيين لمناقشة ربط الحس المشترك بين البرمجية والتكنولوجيا. هناك مثال آخر، فأن تكون مطورًا للبرمجية في فرنسا في أوائل الألفية الثانية كان يعني ضرورة قراءة الإنكليزية يوميًّا. إن معرفة غير كافية بالإنكليزية أمر يحول دون أن يجد الناس مساعدة في تثبيت البرمجية المجانية واستعمالها. ولهذا السبب، فإن ترجمة الوثائق كانت أمرًا مهمًّا في التشفير (coding) أو مساعدة أناس آخرين لتثبيت البرمجية المجانية في حواسيبهم. وعلاوة على ذلك، لم تكن الترجمة تشمل الجانب التقني فحسب، ولكن أيضًا أدلة تطبيقية مختلفة، وآراء وأجوبة لمنتديات على الخط. ولذلك، أن تكون منخرطًا في النقاشات العالمية والمشاريع البرمجية المجانية كان يعني أيضًا، أن تكون على الدوام متوجهًا نحو المخاطبين الفرنسيين (سواء الأحزاب السياسية، وجمعيات المستعمل أو الميديا) (Karanović 2008). وهكذا، فإن خصوصيات الزمان والمكان تكون مهمة في شكل خاص لفهم كيف أن النشطاء يمكن أن يعتمدوا على اللغة التقنية والممارسات للاستمرار في ارتباطاتهم السياسية المختلفة. وفي الوقت ذاته، فإن كثيرًا من مطوري البرمجية المجانية في فرنسا وفي مكان آخر يحسون بأنهم مترددون بخصوص جعل السياقات الوطنية لأنشطتهم في الصدارة. (قارن، Takhteyev, 2009). تجدد

الالتواءات الجهوية والوطنية للبرمجية المجانية إذًا رواج الملاحظة الأنثروبولوجية عن كون النضال حول وسيط كوني يمكن في الوقت ذاته أن ينجز تنوعًا في المشاريع. (قارن Ginsburg, Abu-Lughod and Larkin 2002).

إن مُثُل البرمجية المجانية للولوج المجاني والتعديلية (modifiability) قد تم توسيعها إلى مجالات أخرى، وبالتحديد في موسوعة ويكيبيديا على الخط، والمجالات ذات الولوج المفتوح مثل: المكتبة العامة للعلوم (Public Library of Science)، والعنوانات الموسيقية مثل ماغناتيون (Magnatune) وجاميندو (Jamendo) وحتى مواقع التواصل الاجتماعي دياسبورا (Diaspora). وقد كان كريس كيلتي محاورًا ملحاحًا على نحو خاص - في ما يتعلق بالطرق التي يمكن بها للبرمجيات المجانية أن تصلح كإلهام لتغيير النشر والتدريس الأنثروبولوجيين[72]. ومنذ 2005 تم حجب توسيع مبادئ البرمجية المجانية في مجالات أخرى، وذلك بواسطة مجموعة شركات توحد سمات التواصل الاجتماعي مع إمكانات بالنسبة إلى

(72) من خلال الملاحظة المشاركة في كرييتيف كومونس (Creative Commons) ومشروع الكتاب المدرسي المفتوح المصدر (Connexions) قام كيلتي (Kelty 2008) بتحليل كيف أن مبدأ التغييرية قد تم توسيعه إلى العلوم ومجالات أخرى للإنتاج الثقافي. وقد شارك في عدد من النقاشات بخصوص النشر والمجتمعات المثقفة والولوج المفتوح للبحث الأنثروبولوجي (Kelty [et al.] 2008)، ممّا جعل كتابه متاحًا على الخط مجانًا ويساهم في الأنثروبولوجيا العمومية من خلال مدونة الأفكار المتوحّشة (Savage Minds).

المستعمل لتحميل المضمون المشبك وتقاسم التعليق عليه. نموذجيًا تسمح هذه المنصات للمستعملين بولوج المضمون مجانًا، لكن صناع الميديا ليس لديهم ولوج لأي شيء يماثل شفرة المصدر في البرمجية. ولهذا السبب، فإن إعـادة استعمال المضمون في هذه المنصات (أحيانًا تعرف بـ«وِبْ 2.0») تشبه البرمجية المجانية فقط في المعنى العام للتقاسم، وتستحق في حد ذاتها تحليلًا. مثلًا مدونو الفيديو ومجموعات فرعية أخرى يستعملون «يوتيوب» لبناء روابط اجتماعية من خلال تبادل الفيديوات والتعليق على عمل الآخرين (Burgess 2008; cf. Jenkins 2006; Juhasz 2011; Lange 2008). وفي الوقت ذاته تعد فيديوات المستعملين سلعًا يستعملها اليوتيوب لخدمة المتسوقين (Burgess and Green 2009; Gillespie 2010). أصبح ملايين من مستعملي الإنترنت حول العالم ماهرين في تحميل الملفات في الشبكات النظيرة، وإن بعض الفنانين يقبلون ترويج تسجيلاتهم مجانًا «على الخط» (Future Music Coalition 2007; Rodman and Vanderdonckt 2006). إن الإصـرار، أيضًا، على حقوق المستعملين للتعديل وإعادة التوزيع في شكل قانوني، وهو مفتاح البرمجية المجانية، يبدو أنه انشغال بسيط على نحو متزايد في النمو المفرط لتقاسم الأشكال الثقافية «على الخط» وتطويعها.

إعادة التفكير في أخلاقيات القرصان

برز مصطلح قراصنة (hackers) في التداول الواسع لأول مرة في بداية الثمانينات، دالًّا على المرقعين الذين كانوا متحمسين للحواسيب

(Turkle 1984; Levy 1984). وكان أحد الاعتبارات الأكثر تأثيرًا من طرف الصحافي ستيفن ليفي الذي صور ثلاث جماعات من القراصنة انطلاقًا من أواخر الخمسينيات إلى الثمانينيات، واستدل على أنهم تقاسموا مجموعة ممارسات سماها «أخلاق القرصان» (Levy 1984). كانت مبادئ أخلاق القرصان تتضمن شفرة التقاسم، وتعزيز اللاتمركز وولوج الحواسيب والشفرة، وذلك لتحسين الشفرة واستعمال الحواسيب لتحسين العالم. يقترح وصف ليفي أن البرمجية المجانية هي تجسيد وفيّ لأخلاق القرصان. ويصف مؤسس البرمجية المجانية ريتشارد ستالمان (Richard Stallman) بأنه «آخر القراصنة الحقيقيين» بسبب التزام ستالمان بالحفاظ على أخلاق القرصان في الحوسبة بالرغم من قوة التأثير المتنامية للأعمال التي قيدت تقاسم البرمجية واللامبالاة بين نظرائه الذين انتقلوا إلى مغامرات أخرى.

وخلال أواسط الثمانينات، كان لمعالجة القراصنة في الميديا تكافؤ سلبي، وكان مقترنًا بمنجزات جنائية محتملة. لقد صاغ وصف ليفي هوية متميزة قاومت هذه الأنماط المبتذلة السلبية على رغم أن مصطلح قرصنة ما زال يستعمل لشجب التنوع الواسع للأفعال من التبليغ عن المخالفات إلى جريمة الشركة. من ناحية أخرى فإن بحثه في الاختلافات قد تم تلطيفه، برغم أنه لاحظ أن القراصنة لا يتفقون بالضرورة حول ما يعنيه قرصان، وما إذا كانت القرصنة تشمل ممارسات مثل انتهاك أنظمة الحاسوب وتعطيلها، والتي كانت مفرطة في الميديا. وعلاوة على ذلك، وبرغم أن أخلاقيات القراصنة تفترض

أن الانفلات من الشفرة، هو المفتاح لكي تكون قرصانًا، والقراصنة يتبنون مواقف متباينة حول التوزيع المجاني للمعلومة. يكتب المؤرخ فريد تورنر (Fred Turner) أن المشاركين في المحاضرة الأولى عن القراصنة، بعد نشر كتاب ليفي بقليلٍ «عمومًا، وافقوا على أن النشر المجاني للمعلومة كان مثالًا مستحقًا، لكن في بعض الأحيان كان فقط مثالًا» (Turner 2006: 263). وعلى طول مجموعة صغيرة من مقاولي وصحافيي الثقافة المضادة، خلال أواسط التسعينيات، كان القراصنة يرمزون إلى «عمال المعلومة المحررة»، الذين يمزجون مهارات التكنولوجيا المتطورة والإبداعية وريادة الأعمال (Turner 2006: 259). كان خلق برمجية مجانية، في شكل متزايد هو الإمكان الوحيد فقط من بين نماذج العمل المتنوعة التي يسلكها القراصنة.

لقد ألهم التسويق الناجح لخدمات البرمجية المجانية في أواخر التسعينيات كثيرًا من المثقفين لإعادة التفكير في التقابلات الراسخة في البرمجية المجانية كما في أخلاق القرصان، بين الملكية والمعلومة المتقاسمة. هناك دراسة مؤثرة لأخلاق القرصان من عصر «دوت كوم» تستدل على أن «المأزق الأخلاقي الأساسي الذي يواجه الشركات في اقتصاد المعلومات الجديد» هو أن معلومة الملكية (مفتاح الحصول على المال) تكون تابعة للمعلومة المتاحة في شكل عمومي (المحصل عليها عبر البحث) (Himanen 2001: 59). قراصنة البرمجية المجانية ومعاييرهم في توزيع ـبدلًا من امتلاكـ المعلومة، كما استدل هيمانن (Himanen)، هي ما فتح الطريق إلى تحقيق «اقتصاد السوق الحر حيث المنافسة لا تكون مبنية على مراقبة

المعلومة بل على عوامل أخرى» (60). يعتمد تحليل هيمانن على بعض قراصنة البرمجية المجانية ذات المصدر المفتوح المعروفة والجماعات المنتسبة: لينوس (Linus) وتورفالدس (Torvalds)، وإريك رايموند (Eric Raymond) وريتشارد ستالمان، وإلكترونيك فرونتيير فاونديشن (Electronic Frontier Foundation) وجمعية الإنترنت (Internet society). فما يجعل قراصنة البرمجية المجانية («مصدر مفتوح» متغير في علامته التجارية بواسطة مجموعة معبرة من النشطاء وأصحاب الشركات) متميزين في نظره هو أنهم يجدون اهتمامًا شغوفًا وسعادة في عملهم وإعطاء الأولوية إلى «التقدير داخل المجموعة التي تتقاسم هوايتهم» قبل السعي وراء المال باعتباره غاية في ذاته» (Himanen 2001: 51).

لقد اتجه الأنثروبولوجيون كثيرًا إلى البحث في عدم تجانس ممارسات القرصان (Coleman 2012; Coleman and Golub 2008; Lin 2007). كانت إحدى الاستراتيجيات تروم مواصلة مَقْوَلَة شاملة أكثر للقراصنة. لقد حدد كل من كولمان وغولوب (Coleman and Golub 2008) شفرتين أخلاقيتين يعترف بهما القراصنة في الولايات المتحدة بالإضافة إلى البرمجية المجانية: مؤيدو الحرية السرية «كريبتوفريدم» (cryptofreedom) مهتمون بالمحافظة على سرية المستعملين من خلال وضع أدوات تشفير (encryption) في متناول الجمهور، بينما سرية القرصان (hacker underground) قد تبني الانتهاك كشكل للنقد السياسي. إن المشكل مع الحفاظ على حقوق المستعملين لكي ينقلوا قانونيًا

وينشروا ويوزعوا الملفات ـوهو أمر مركزي بالنسبة إلى البرمجية المجانية لكن المتحولة إلى الحرية السرية وسرية القرصانـ قد دَفْع بعض قراصنة البرمجية المجانية إلى الشعور بأنهم متناقضون أو معارضون في شكل كامل للشبكات التي تمنح تحميلًا لآخر الأفلام والموسيقى التجارية، جاعلين من المستعملين في شكل واضح عرضة للمتابعة. إن التعايش (الصعب أحيانًا) للشفرات الأخلاقية الثلاث يعد مفتاحًا لفهم النتاج اللامتجانس للقرصنة الذي يتراوح من البرمجية المجانية إلى الثقافات الفرعية على الخط الخاصة بالتصيد (Coleman 2012).

هناك مقاربة أخرى أعادت مراجعة تاريخ قرصنة البرمجية المجانية والتطورات طويلة الأمد التي أصبحت في بداية الثمانينات معترفًا بها باعتبارها أخلاق القرصان. لقد رصد كيلتي (Kelty 2008) خمسة أنساب متميزة تقاربت في أواخر التسعينيات حول البرمجية المجانية: ممارسات تقاسم شفرة المصدر، وكتابة ترخيصات البرمجية التي دمرت حقوق المؤلف، وتنسيق الكثير من المساهمين، والتوفيق بين مختلف الفاعلين حول مفاهيم متنازعة للانفتاح، ومناقشة مبادئ البرمجية المجانية. لقد أعاد كيلتي خلال الاستدلال تأكيد أن خلق ترخيص البرمجية المجانية الأكثر شهرة، ترخيص «جنو» العمومي (GNU GPL) لا علاقة له بأخلاق القرصان، وله علاقة بالانشغالات الخاصة تاريخيًّا، مثل جينيالوجيا المساهمات التقنية لناشر النص «إماكس» (EMACS) والإطار القانوني المشكوك فيه للبرمجية في بداية الثمانينات. وعلى غرار ذلك، استدل كيلتي على

أن ممارسات اقتسام شفرة المصدر للبرمجية المجانية لم تكن قد تطورت في تقابل مع عـادات الشركة المهيمنة، ولكنها كانت قد تجذرت في سلسلة علاقات هجينة («شبه تجارية، وشبه أكاديمية، ومشبكة، وعالمية») تعود عليها باحثو الكمبيوتر في تكاثر توزيعات يونيكس (UNIX) (Kelty 2008: 141).

قد يكون القراصنة، المنخرطون بداهة في بحث إمكانات الميديا الرقمية، ميالين في شكل خـاص إلـى التجريب مع عدم وضوح الممارسات التكنولوجية والخطاب السياسي. دائمًا يتم فتح العلاقة بين القرصنة والأشكال الجديدة للالتزام العام في اتجاه واحد فحسب. مثلًا الإنتاج المشترك والمشبك يتجه نحو التركيز على مسألة كيف أن شبكات النظراء، التي ينظر إليها دائمًا على أنها منشطة بمبادئ أخلاق القرصان، يمكن أن تعيد صياغة صنع الميديا والتداول (قارن، Benkler 2006). لكن العمل الإثنوغرافي الذي تمت مناقشته في هذه الفقرة يثير إمكانًا لم يلْقَ لحد الآن سوى اهتمام أقل: تلك التغييرات في السياقات التكنولوجية (مثلًا بيع منصة التواصل الاجتماعي) والمطالب القانونية يمكن أن تخلق ضغطًا بالنسبة إلى الأشكال الجديدة لالتزام القرصان. فهذه القضية قد تمت معالجتها في شكل مباشر من طرف كولمان (Coleman 2009) بما أنها وضعت جنبًا إلى جنب وصف المعارك القانونية عالية المستوى (وإدراك القرصان لها) مع أدوات القرصان اليومية الخاصة بالعمل الترقيعي بالتكنولوجيا، مؤولة القانون ومطورة المبادئ الأخلاقية.

لقد اقترحت الاعتبارات الإثنوغرافية أيضًا أدوات كثيرة، يتعلم بواسطتها قراصنة البرمجية المجانية، ويستعيدون العلاقات بين التكنولوجيا والقانون والأخلاق. تتوفر بعض مشاريع البرمجية المجانية، مثل دبيان، على توجهات أخلاقية واضحة وعلى عقود اجتماعية يناقشها مطورون في سيرورة الانضمام للمشروع (Coleman and Hill 2004). لقد استدل كل من كولمان وهيل على أن مطوري دبيان أصبحوا ماهرين في تطوير الشفرة ومناقشة اقتضاءات رخصة برمجية دبيان وسياساتها، لقد طوروا أيضًا التزامًا تجاه حرية المعلومة. وهذا يعني أن التمهن البيداغوجي والقانوني هو مفتاح لكل من التأليف الموزع والمبادئ الأخلاقية المتقاسمة. فأنظمة الاقتراع كما في مشروع أباش (Apache) هي كذلك مفتاح إلى التأليف الموزع، وحتى مشروع لينوكس -كما استدل كيلتي- يدين بنجاحه إلى «الإدماج البيداغوجي للينوس تورفالدس (Linus Torvalds) في عالم يونيكس (UNIX)، ومينيكس (Minix)، ومؤسسة البرمجية المجانية (Free Software Foundation)، ويوزنيت (Usenet)» (Kelty 2008: 215). وعلاوة على ذلك، ورغم أن الباحثين والقراصنة أنفسهم يعتبرون التفاعلات الموسطة التي «على الخط» تشكل المواقع الأساسية للعمل والتنشئة الاجتماعية، فإن تزايد المؤتمرات واللقاءات السنوية يمنح القراصنة مكانًا آخر مهمًّا لتطوير وتكثيف الالتزامات الحيوية والإحساس بالمجموعة (Coleman 2010b). كتبت كولمان «إن مجيء القرصنة المشبكة لا يجب أن يُعتبَر إزاحة أو استبدالًا للتفاعل المادي، فهذان

النمطان يتعاظمان في صمت، لكن بالقوة ذاتها» (Coleman 2010b: 49). تركز كولمان على الاتفاقات السنوية واسعة النطاق، لكن الحجة نفسها يمكن أن تتضمن الورشات وحفلات التثبيت (install parties) ومحادثات وتجمعات غير رسمية.

النشاط الاجتماعي الفسيح للبرمجية المجانية

حتى الآن ناقشت كيف أن إثنوغرافيات قراصنة البرمجية المجانية والغيكس (geeks) قد أَهلَتْ أو طعنت بعض التعميمات بخصوص البرمجية المجانية. ومع ذلك، فإن أفقها المحدود ـوهو مركز على مطوري البرمجية المجانية فحسبـ يثير أسئلة بخصوص معاني البرمجية المجانية من ضمن مجموعات أخرى في أزمنة وأمكنة أخرى. إنها تدعو إلى بحث التغيير الشامل في «الجمهور المطرد» (Kelty 2008) أو «منافع الشبكة» (Weber 2004). وجدت في دراستي الإثنوغرافية لتأييد البرمجية المجانية في فرنسا، أن الدفاع عن البرمجية المجانية قد تأثر بقوانين العمل الوطنية وبالمنظمات غير الحكومية، وبالاختلافات اللغوية، وبتوفر ولـوج الإنترنت عالي السرعة وبظواهر طارئة مثل توحيد الاتحاد الأوروبـي أو المراجعة الوطنية لقانون التأليف (قارن Karanović 2008). يمكن الإثنوغرافيات هنا أن تساهم في فهم الأنشطة اليومية التي تشكل الانخراط مع البرمجية إلى ما وراء العدد الصغير للمشاريع المدروسة المعروفة جدًّا، ففي إطار الحملة ضد براءات اختراع البرمجية في الاتحاد الأوروبي، قام نشطاء البرمجية المجانية بتسجيل البرمجية

ولكنهم، أيضًا، خططوا لأعمال احتجاجية، ونظموا ودونوا النقاشات في اللجنة الأوروبية ونشروا وثائق النشطاء بخصوص براءات البرمجية في الولايات المتحدة، ومكتب براءات الاختراع الأوروبي (European Patent Office)، وأيضًا عادات اقتراع أعضاء البرلمان الأوروبي (Karanović 2010).

إن العناية الشديدة بالفاعلين والسياقات تهم كثيرًا في فهم لماذا يتبنى مطورو البرمجية المجانية ممارسات وتمثيلات محددة. مثلًا، في ردهم على الاعتقالات المشهورة للقراصنة في 1999 و2003 لنشرهم برمجية غير قانونية مزعومة، أكد مبرمجو البرمجية المجانية الموجودة في الولايات المتحدة أن هذه البرمجية كانت شكلًا لخطاب عمومي. وبالإضافة إلى ذلك فقد خلقوا رابطًا بين البرمجية والخطاب من خلال كتابة الشفرة في شكل الهايكو (haiku). في الوقت ذاته تقريبًا، وجد بعض المشاركين في القائمة البريدية للغة الألمانية أوكونوكس (Oekonux)، المتعهدين بمناقشة الاقتضاءات الاجتماعية للبرمجية المجانية، أن مفاهيم التعاون والتبادل تبسيطية في شكل مفرط عندما تصف ممارساتهم في البرمجية المجانية أو مشاريع مماثلة (Lovink 2003).

تقترح الاعتبارات الإثنوغرافية للنشاط الاجتماعي الفسيح أيضًا، طريقًا آخر للتفكير في الكلية (الطوباوية) للبرمجية المجانية: الجميع مدعو للمساهمة. وإذا تم تناول ذلك بالجدية المطلوبة، فإن هذا يوسع من حيز البحث إلى ما أبعد من الغيكس والقراصنة. يكتب كيلتي أن دائرة مستعملي البرمجية المجانية والمساهمين المحتملين قبل 1998

كانت محدودة في الأشخاص في مراكز ذات تكنولوجيا عالية الذين («فهموا»)، «وهذا يجعل من الممكن بالنسبة إلى (الإثنوغرافي) السفر من بوسطن إلى برلين وإلى بانغلور وأن ينشط محاورة جارية مع أناس مختلفين، في أمكنة مختلفة دون صعوبات تذكر» (Kelty 2008: 20). كان المشاركون الجدد دائمًا يُرحب بهم في البرمجية المجانية، لكن في بداية الألفية الثانية أتوا من طبقة جغرافية واجتماعية أوسع. وهذا قد غير الحيز والممارسة والمثل المقترنة بالبرمجية المجانية. مثلًا، كان نشطاء البرمجية المجانية البيروفيين يتمنون الانخراط في التمثيلات السياسية الرسمية وربط مفاهيم الحقوق السياسية للمواطنين بتبني البرمجية المجانية في إدارتهم الوطنية: والنتيجة أن النقاش العمومي حول البرمجية المجانية في البيرو كان أقل تأثيرًا باعتبارات قوة التقانة أو للإيجابيات الاقتصادية منه لـ«إعادة تشفير الهيئات المدنية والسياسية» (Chan 2004: 535). وفي الوقت ذاته، تمت قيادة التبني المشهور للبرمجية المجانية في القطاع العام البرازيلي من طرف خبراء حاولوا اعتراض الافتراضات الليبرالية الجديدة حول النمو الاقتصادي الموجه تكنولوجيًا، والملكية الفكرية أيضًا (Shaw 2011). لقد ندد المؤيدون الأوروبيون للبرمجة المجانية المنخرطون في الحملة ضد براءات اختراع البرمجية الربط الفطري بين البرمجية والتكنولوجيا. وبما أنهم ألفوا صنيع سياسة الاتحاد الأوروبي بخصوص براءات الاختراع الخاصة بالبرمجية، فإن كثيرًا منهم قد اكتسبوا وعيًا نقديًا لمواطنتهم الأوروبية. ولهذا السبب، سلطت النقاشات حول براءات اختراع البرمجية الضوء لا

على البرمجية المجانية في الاتحاد الأوروبي، ولكن أيضًا على الرؤى المتنافسة للاتحاد الأوروبي (Karanović 2010).

وعلاوة على ذلك، فإن التخصص الإثنوغرافي قد يسلط الضوء على بعض مآزق المشاركة المبنية على الجندر في حركة البرمجية المجانية. فمؤيدو البرمجية المجانية قد انشغلوا لسنوات عديدة بالمشاركة المنخفضة للنساء وغياب الأصوات النسوية في مشاريع البرمجية المجانية (Ghosh [et al.] 2002; Lin 2005). إن وجود عدد من المشاريع، مثل دبيان ويمن (Debian Women) ولينوكس شيكس (LinuxChix)، التي تطمح بكل وضوح لزيادة مشاركة المطورين من النساء، تصف التوكيد على أنه خيال متساو ومستحق يمنع التفكير حول تفاوت الجندر ضمن المطورين (Leach [et al.] 2009). سأشرع في وصف كيف أن مجموعة صغيرة من النساء تحفز النقاشات حول النوع والمشاركة في مشاريع البرمجية المجانية، على رغم أن ذلك لم يكن من اختيارهن. يتأسس وصفي هنا على تحليل موقع الوِبْ، وعلى حوارات الملاحظة المشاركة التي دامت عشرين شهرًا، في 2004 و2005، بين الجمعيات المتطوعة لتعزيز البرمجية المجانية في فرنسا.

إن مصطلح **غيك** (geek) (الذي يلفظ gik أو zhik) جاء من الإنكليزية وشاع بين مؤيدي البرمجية المجانية الفرنسيين عبر موقع «كوبينديغيك دوت كوم» (copinedegeek.com) (التي تترجم إلى «geekgirlfriend.com»)، وهو موقع وب تم إنشاؤه وصيانته من قبل شركاء رومانسيين لعدد من مؤيدي البرمجية الفرنسيين بين

2002 و2005. كان اثنان من مؤسسي موقع الوِبْ يعملان في شركة استضافة المواقع الإلكترونية الباريسية مع أقسام مبنية على الجندر خاصة بالعمل وبمنصات تكنولوجية. أنابيل وإلسا، كانتا المرأتين الوحيدتين العاملتين في الشركة، وهما تشتغلان معًا في التسويق. يشتغل كل زملائهما من الذكور في الدعم التقني ويستعملون برمجية مجانية. سمعت المرأتان أولًا، ببرمجية مجانية خلال حوارات أثناء الغداء مع زملاء في العمل، وبعد ذلك قرأتا مجلات برمجية حرة، وتفحصتا مواقع وب لجمعيات برمجية مجانية، وزارتا المنصات في المؤتمر الأساسي للبرمجية المجانية بباريس. وبعد شهور قليلة، وجدتا نفسيهما تتواعدان مع مطورين للبرمجية المجانية، ولاحظتا أن هذه المحادثات مع الأشخاص الذين يتواعدون معهما تشبه محادثاتهما مع زملائهما في العمل أثناء الغداء. وهذا قد ألهمهما إنشاء موقع وب كان عليه أن يستخلص هذه التشابهات بطريقة هزلية. لقد اقتنت أنابيل اسم ميدان (domain name) (copinedegeek. com) وقام فريق من ست نساء بإطلاق الموقع في أيار (مايو) 2002.

لقد حدد بيان المهمة الموقع باعتباره «في المقام الأول نتيجة لسنوات من تجربة العيش مع غيك البرمجية المجانية». لقد قُدّمت النصوص والصور في الموقع، وسخرت من مختلف القوالب الجاهزة المرتبطة بمطوري البرمجية المجانية، تحت المصطلح الشامل غيك. مثلًا الحكايات المصورة تقدم رؤساء شركة صناعة الحاسوب، وموظفي الشركة الطموحين، والخليلات جنبًا إلى جنب مع مطوري البرمجية المجانية. الشهادات المباشرة الهزلية التي كانت

تناقش حمية الغيك، ومعنى الزمن، تم تقديمها كلها من منظور خليلة تتحدث مع امرأة أخرى. تشبه فقرة معرض غيك «Geek Fair» أيضًا موقع وب خاص بالمواعدة. كان يتوفر على بروفايلات شخصية وعلى سمات فرز وبحث ومراسلة نصية أيضًا. ويبدو بعض البروفايلات مثل إعلانات شخصية، وكثير من الأزواج التقوا من خلاله. لكن في كثير من الأحوال يتعرف الناس إلى أصدقاء جدد، مثلًا الرجال الذين كانوا خجولين عادة استعملوا هذه المنصة للعثور على زملاء للقيام بجولات للتزلج الخطي في باريس[73].

في حواري مع أنابيل شرحت لي أنها اعتبرت (copinedegeek.com) موقعَ وب تم تصميمه من طرف النساء للنساء، بهدف جعلهن وشركاءهن يضحكن، إلا أن الموقع انطلق في اتجاه خيَّبَ هذه المقاصد. لقد كان أغلب الزوار رجالًا يحاولون ـ بحسب ما جاء في كلمات أنابيل ـ فهم «الطريقة التي تنظر بها النساء إلى الغيكس»[74]. وقد وجد هؤلاء الزوار الرجال أن الكاريكاتور الهزلي يعد إطارًا ملائمًا للتفكير حول الجندر والتكنولوجيا. لقد تم افتراض أن الغيكس في هذا الموقع هم رجال متباينون جنسيًّا، بالرغم من أن أنابيل قد استقبلت بريدًا إلكترونيًّا من رجل مثلي عرض عليها أن يساهم

---

(73) كان التزلج الخطي نشاطًا اجتماعيًّا كبيرًا بين نشطاء البرمجية الباريسيين في ذلك الوقت. وهكذا، فالبطريق المتزلج خطيًّا هو تعويذة لجمعية البرمجية الباريسية بارينوكس (Parinux).

(74) ليست هناك تعليقات عمومية في هذا الموقع، يبعث القراء بتغذيتهم الراجعة عن طريق البريد الإلكتروني.

بمقالات لموقع الوِبْ. لقد كان دائمًا يجد نفسه متبنيًا الاستراتيجيات المقدمة في (copinedegeek.com) في التعامل مع شريكه الغيك.

لم تكن هناك مقالات مخصصة لتحديد الخليلة الغيك، لكن الموقع يسخر من بعض وجهات النظر حول الأنوثة: لقد تم تصميمه في درجات مختلفة من اللون الوردي، وكان مزخرفًا بقلوب حمراء ووجوه بشوشة (smiley faces)، ويقدم استطلاعات سيكولوجية هزلية وبطاقات تهنئة افتراضية. وتقدم اللافتة العليا تعويذات لمشاريع البرمجية المجانية المختلفة، التي كانت تظهر دائمًا منفردة ـ لكن على اللافتة كل تعويذة كانت قبلةً أو إمساكًا باليد أو نظرة إلى قرين من النوع نفسه. ما هو أقل وضوحًا للعين غير المتمرسة، هو أن تصمم النساء موقع وب يستعمل برامج برمجية مجانية فقط. وعلاوة على ذلك، فإن مضمون الموقع قد تم الترخيص له عبر رخصة أسلوب البرمجية المجانية (FS-style licence) الذي أشار إلى أن «هذا الملف يمكن أن يعاد استعماله بأي طريقة إذا لم يتم تعديله وإذا تم إرفاق هذه الملاحظة» (copinedegeek.com 2002a).

إن تخصيصات الزمن والمكان مهمة في فهم كيف أن هذه الكاريكاتورات تصبح موقعًا فرنكوفونيًّا هامًّا لفهم الغيكس في مطلع القرن الواحد والعشرين. لقد كان كثير من محترفي الإنترنت الفرنسيين في ذلك الوقت يقرؤون بلهفة كتبًا لمنظري الاتصال، وكانوا محبين للاطلاع بخصوص كيفية مساهمة البرمجية المجانية في تحقيق ما كانوا يرونه إمكانًا اجتماعيًّا ثوريًّا للإنترنت (Karanović 2008). كان مصدر الإلهام عند أنابيل يتضمن منتديات على الخط

فرنسية هزلية ودائمًا غير لبقة ـبالمقارنة مع فورشان (4chan)(*) الموجودة اليوم- وجعلت محبي الإنترنت متحمسين.

إن معظم مطوري البرمجية المجانية الفرنسيين المؤيدين والمتحمسين انتظموا عبر جمعيات تطوعية. وعلى عكس (copinedegeek.com)، كانت جمعيات البرمجية المجانية في فرنسا تتضمن قليلًا من النساء الأعضاء وتمتنع عن صور الغيك، فالمصطلح الذي يفضله معظم مؤيدي البرمجية المجانية بخصوص التزامهم هو **مناضل** (militant). وفي إطار مجموعة واسعة من المصطلحات التي استعملت في فرنسا لوصف الالتزام العمومي، فإن «**مناضل**» كانت تستلزم حماسًا، والامتناع عن الالتزام الراديكالي والنشيط مع الناس الذين لم يألفوا مشاكل البرمجية المجانية. وفي سعيهم لتوسيع طبقة الناس المهتمين بالبرمجية المجانية أكد مؤيدو البرمجية المجانية على معنى القصد الاجتماعي في تقابل مع صورة الغيك باعتباره كائنًا غير اجتماعي مهووسًا بالتكنولوجيا أو مستهلكًا. وقد أكد بعض المؤيدين بسهولة أنهم ليسوا من الغيكس، وأن منظماتهم لم تكن محدودة في مختصين تقنيين، وأن البرمجية المجانية يجب أن تكون سهلة الولوج لأي شخص، في شكل ديموقراطي. وأثناء تهييء العروض العامة أو أكشاك الموظفين في المناسبات العامة، تم إرشاد أعضاء جمعيات البرمجية المجانية لتجنب استعمال اللغة الاصطلاحية للحاسوب، والتسمر أمام شاشة الحاسوب، وفوق كل ذلك، إظهار نافذة التحكم

(*) فورشان (4 chan) هي لوحة إعلانات بسيطة تعتمد على الصورة، حيث يمكن أي شخص أن ينشر فيها تعاليقه ويتقاسم الصور بشكل مجهول.

أو شفرة المصدر للوافدين الجدد. إن عرض هذه السمات المحددة من المفروض أن تخيف الزوار غير العارفين بالحاسوب.

إن منظور كاريكاتورات (copinedegeek.com) قد حفز النقاش حول الالتزام المرغوب فيه، الذي يطمح المؤيدون لتعزيزه حـول البرمجية المجانية. لقد انتقد كثير من مؤيدي البرمجية المجانية الكاريكاتور المبني على الجندر الذي نجحت فيه حكايات (copinedegeek.com). وجدت ميراي (Mireille)، وهي أحد أكثر النقاد جرأة، أن الموقع يعوق العاملات التقنيات من النساء، لأنه يضعهن في دور المساعد للرجال الذين كانوا تقنيين. لقد واجهت ميراي هذه القوالب الجاهزة في عملها اليومي كمساعدة تقنية في شركة للبرمجية المجانية: حيثما رفعت سماعة الهاتف يعتقد الزبون أنها سكرتيرة. تعتمد ميراي تسمية **تقني** (technicien) (مذكر نحويًّا) بدلًا من **تقنية** (technicienne)، وهو مُوَلد كان سيسم المؤنث على ما يبدو، في محاولة منها لمواجهة القوالب الجاهزة المؤذية للجندر والتكنولوجيا. تقوم النصوص التي وجدتها على .copinedegeek) com)، أيضًا بتنميط مطوري البرمجية المجانية من الرجال باعتبارهم كائنات اجتماعية لا كفاءة لها.

لقد صادفتُ نوع القوالب الجاهزة ذاتها، الخاصة بالجندر والمهارات التقنية عند إنجازي للملاحظة المشاركة. مثلًا، حضوري في الأحداث العمومية زاد من عدد النساء، وهو ما تحدى القوالب الجاهزة للبرمجية المجانية من أن تكون مجالًا خاصًّا بالرجال، ولكن دائمًا تعزز قوالب جاهزة أخرى، وتحديدًا تلك المتعلقة بالجندر

والبراعة التكنولوجية. وقد أصبح هذا واضحًا أثناء معرض أسبوع تكنولوجيا المعلومات الأوروبي (European IT Week) حيث قضيتُ ثلاثة أيام في كشك البرمجية الحرة حاملة شارة تحددني «كعارضة». عندما كان يسألني أحد ما ولا أستطيع الإجابة، أحاول بارتباك أن أبدل شارتي بأخرى لـ«زائر». ماريو مؤيد البرمجية المجانية، والذي كان برفقتي في الكشك، قال ليس علي أن أقلق بشأن ذلك كثيرًا، وإذا لم أعرف الجواب يمكنني أن أسأل شخصًا آخر فحسب. لكنني لم أكن أريد أن أقوي الإحساس بأن النساء موجودات في الكشك لجذب الزبائن فحسب، وأن الأشخاص الأذكياء هم الرجال. ورغم الإحساس بعدم الارتياح، قررت أن أظل في الكشك لما فيه مصلحة بحثي. وفي مناسبة أخرى، سألت الهيئة المنظمة للجمعية التطوعية للبرمجية المجانية الباريسية المحلية ما إذا كان بالإمكان الالتحاق بقائمتها البريدية. وللإجابة عن سؤالي استدعتني الجمعية للالتحاق باللجنة. فسر لي أعضاء الهيئة أن الجمعية كانت تفكر في تقديم طلب من أجل الحصول على موارد مالية عمومية، وأن حضور امرأة واحدة على الأقل في الهيئة المنظمة سيزيد من حظوظها للحصول على التمويل. ومرة أخرى، ولمصلحة بحثي وافقت على الدور (الجمعية لم تقدم طلب الحصول على الدعم).

هناك مقال مجهول عن (copinedegeek.com) تناول بعض الانتقادات. لقد نص المقال على أن مبدعي الموقع كانوا مهتمين بالاستعمال المبدع للحواسيب، لقد قاموا بتثبيت أنظمة التشغيل الخاصة بالبرمجية المجانية على حواسيبهم واستعملوها في

عملهم اليومي، وقد أدركوا فوائد أنظمة البرمجية المجانية المحددة وعراقيلها، واستطاعوا أن ينخرطوا في كثير من النقاشات حولها. وقد كان الاستنتاج «إذا كانت كلمات «برمجية» و«قرص صلب» (hard disk) و«اللوحة الأم» (motherboard) تسبب لك الدوران، فليس واضحًا أنه يمكنك أن تكون خليلًا «غيك» (copinedegeek.com 2002b). بعبارة أخرى كما اقترح النص، قدم (copinedegeek. com) أداة للانخراط في البرمجية المجانية. لكنه وضع معيارًا، بحيث إن على كل رجل مؤيد للبرمجية المجانية أن يقرر ما إذا كان غيك، وكل امرأة مؤيدة للبرمجية المجانية ما إذا كانت خليلة الغيك[75]. وبرغم أن كثيرًا من الذين قمت باستجوابهم -رجالًا ونساء- يعانون من اقتضاءات التأييد المبني على الجندر والمعيارية المغايرة مع البرمجية المجانية، فقد كانوا كلهم يطالبون بكون الالتزامات المختلفة بخصوص البرمجية المجانية، بما فيها (copinedegeek. com) مرحبًا بها. إن الجمعيات التطوعية بعد كل شيء، تناضل لتطوير مجموعة واسعة من الالتزامات.

وعلاوة على ذلك، كان موقع الوِبْ يوفر أداة للالتزام مع البرمجية المجانية بالنسبة إلى بعض النساء. وعلى الخصوص، بعض

---

(75) عندما تمت مجابهتهن بإمكان أن يكن خليلات غيك، فإن عددًا من النساء المدافعات والمطورات للبرمجية المجانية قد تَبَنَّيْنَ لقب غيكيت (geekette)، أي المرأة ذات المهارات المهتمة بشغف بالبرمجية المجانية. بالرغم من أن لديهن في الغالب خليل أو زوج غيك، فإن الغيكيت يشعرن بقوة بالتزامهن المستقل بحركة البرمجية المجانية.

النساء المؤيدات للبرمجية المجانية وجدن أنه يقدّم لهن حضورًا في البرمجية المجانية من دون استثمار كبير للوقت الحر، وهو ما كان ضروريًّا بالنسبة إلى العمل مع الجمعيات التطوعية. لقد تم مثلًا تدريب إديث (Edith) وشريكها كعلماء حاسوب، وكانا مدافعين متحمسين عن البرمجية المجانية في سنواتهما العشرين. لقد التقيت إديث في أولى سنواتها الثلاثين، وفي لقائنا الأول، رسمت بمهارة لوغو مشاريع البرمجية المجانية المختلفة (animaux fétiches) في مفكرتي، وشرحت رمزيتها مع مبادئ البرمجية المجانية. لقد رُزِقَت أخيرًا بنتًا، وهما معًا هي وشريكها قد توقفا منذ ذلك الحين عن أنشطتهما التأييدية، لأن معظم وقتهما يستغرق في العمل وشؤون الأسرة. لقد قَدمَتْ (Copinedegeek.com) وسائل لإديث لكي تظل على اتصال مع أصدقائها.

ما زال مؤيدون آخرون للبرمجية المجانية يجدون (copinedegeek.com) تعبيرًا عن روح مرحة للبرمجية المجانية وواجهة عرض للحضور المتزايد للنساء في التأييد. فيرا (Véra)، مستشارة مالية ورئيسة سابقة لمنظمة محلية للبرمجية المجانية، تحب أن تأتي إلى اجتماعات تكنولوجيا المعلومات، وتزور رواق البرمجية المجانية الذي رأته «مليئًا بالنساء المهتمات بالبرمجية المجانية».

وأخيرًا، على الأقل ثمة مساهمة واحدة في (copinedegeek. com) اعتبرت الموقع في شكل موسع منصةً للتحدث عن التجربة الأولى للنساء مع البرمجية المجانية. شاركت إيرين (Irène) بنص تبنت فيه وجهة نظر ابنتها. يحكي النص كيف أن فتاة كانت تشاهد أمها

ترقن، وبعد ذلك بدأت تضغط على لوحة المفاتيح بنفسها فخلقت بذلك فوضى مذهلة شغلت أمها لوقت طويل في ما بعد. كانت إيرين فخورة جدًّا بمساهمتها، التي وصفت الحواسيب (في سياق نسائي كلي)، وادّعت أنّ (copinedegeek.com) هي المنصة الرئيسية بالنسبة إلى كتابة النساء عن البرمجية المجانية.

كانت (copinedegeek.com) في الوقت ذاته هامشية ومركزية بالنسبة إلى تأييد البرمجية المجانية في فرنسا. فقد كانت النساء اللواتي يتقبلن لقب خليلة الغيك مهتمات وذوات مهارات في البرمجية المجانية إلى حد كبير، لكن في موقع الوِبْ يخترن المطالبة بالانخراط في المجموعة أساسًا عبر علاقاتهن بالرجال. وبينما قوالبهن الجاهزة المبنية على الجندر تقوض مُثُل الجدارة العزيزة على مؤيدي البرمجية المجانية، فإنهن أيضًا يقدمن طريقًا واحدًا للانكباب على أسئلة معقدة تتعلق بأين وكيف ولأجل من يكون الجندر مهمًّا في البرمجية المجانية، فالجندرة الغريبة لمصطلح غيك تتحدى فكرة التحاور الشامل السلس عبر القارات، حتى عندما يتم تقاسم المنصات والممارسات وبعض الافتراضات.

خاتمة

من خلال خلق منصات متطورة للميديا وأنظمة تداول قانونية غير تقليدية غير أنها قوية، يعيد نشطاء البرمجية المجانية صياغة تغيير الميديا بلغة الاختيارات التي ترتبط دائمًا بالظرفيات السياسية والاجتماعية. تقترح مناقشتي أخلاق القرصان والتنشئة الاجتماعية

الموسعة للبرمجية المجانية سبيلين تُنْقَل بهما المواجهات السياسية والأخلاقية والقانونية حول البرمجية إلى الحياة اليومية. لقد تم توجيه التزامات القرصان بحرية الخطاب وتقاسم المعلومات نحو الحفاظ على مجموعة المطورين النظراء التي تحمل الأفراد على أن يلتحقوا بالتمهن البيداغوجي والأخلاقي والقانوني. وقد قمت بالاستدلال على أن هذا النوع من النشاط الاجتماعي يعد مركزيًّا، لكنه ليس الطريق الوحيد للمشاركة في البرمجية المجانية. إن وجود الفاعلين والممارسات التي ترتبط عرضيًّا بالتشفير (coding)، مثل فريق (copinedegeek.com)، هي ما يعيد -بالرغم من ذلك- صياغة المدلول الاجتماعي للبرمجية المجانية، ويعيد تأطير مشاركتها البرمجية المجانية بكيفية توضح التناقض بين المساهمين في هذه الأخيرة. وبشكل واسع توحي (copinedegeek.com) بأن هناك طرقًا كثيرة للانخراط في البرمجية المجانية. إن قبول هذا التنوع، كما أوضحتُ، يستدعي نقاشًا حول أهداف مشاريع البرمجية المجانية كأشكال للالتزام العمومي.

تعد البرمجية المجانية، أيضًا، تذكيرًا فعالًا بكون المُثُل الطوباوية والتفريعات الثنائية الرسمية (مثلًا، مجاني/ تملكي. حقوق مهملة/ حقوق المؤلف) هي نقطة انطلاق فحسبُ نحو بحث في الممارسات المغيرة لإنتاج الميديا واستهلاكها وتوزيعها. فبينما تدعم ترخيصات البرمجية المجانية حقوق المستعملين لتقاسم البرمجية وتغييرها، فإن كثيرًا من التقاسم الذي يُمَارس على اليوتيوب وفليكر (Flickr) ومواقع التواصل الاجتماعي المختلفة يقع في تعارض مباشر مع

تعليمات الاستخدام التي تحفظ الحقوق العامة لمالكي البنية التحتية. تقترح مبادئ البرمجية المجانية، إذًا، مقاربة واحدة للتقاسم في صورة تعددية أكثر. وعلاوة على ذلك، تظهر مختلف الحالات الطارئة عند تحليل كيف أن ممارسات التقاسم على الخط تتحد مع قواعد السوق والأشكال الجديدة للإشهار. لقد استعمل منتجو الميديا التجارية مثلًا استراتيجيات مختلفة في شكل لافت إزاء توزيع المعجبين للميديا في حالة تقاسم الموسيقى، ومعجبي الإنيمي (anime fandom)(*)، والتسويق الفيروسي (Varnelis 2008). وبرغم أن كثيرًا من السلع يتم تقاسمها من دون تكلفة، فإن تنوع التعهدات والعلاقات هي المقصورة هنا على هذه الأنشطة اللافتة (Rodman and Vanderdonckt 2006). ولهذا السبب أتردد في تصنيف مشاريع متنوعة لتقاسم الميديا الرقمية المجانية تحت مظلة واحدة، وعوضًا عن ذلك أقترح أن «الاستلزامات والاحتواءات» في هذه المشاريع يمكن أن تكون مجالًا غنيًا لدراسة تجريبية إضافية (Strathern 1996: 525). قد لا تسلط دراسات إضافية الضوء على أسباب التضمين والإقصاء حول مطالب الملكية الفكرية في سياقات اجتماعية محددة، كما اقترحت ذلك ستراثيرن (Strathern 1996)،

(*) معجبو الإنيمي (المعروفون أيضًا بمجتمع المعجبين) هي جماعة عالمية من المعجبين بالإنيمي والمانغا (manga). يتضمن الإنيمي سلسلة متحركة، أفلامًا وفيديوات، بينما تتضمن المانغا رسومات، وحكايات مرسومة، وأعمالًا فنية متصلة. يجد معجبو الإنيمي أصولهم في التسلية اليابانية. لكن الأسلوب والثقافة قد انتشرا عالميًا منذ تقديمهما إلى المجتمع الغربي في التسعينيات.

لكن أيضًا قد تسلط الضوء على الاعتبارات العاطفية والاجتماعية والأخلاقية التي تم إهمالها في السابق والتي تقود اختيارات الفرد في تكاثر الميديا الرقمية (Gershon 2010؛ ميلر وهورست في مقدمة هذا الكتاب). فهذه الأبحاث الإثنوغرافية، في عوالم ما بعد البرمجية المجانية تعيد تأكيد أهمية ما يسميه نشطاء البرمجية المجانية في شكل روتيني (ودون تمييز) «مستعملين» أو «حقوق الجمهور» عند إقامة معياريات الميديا الرقمية. ومن خلال تأكيد التعهدات المتنوعة المتبعة تحت رعاية التقاسم، فإن أبحاثًا أنثروبولوجية إضافية قد تضيف منعطفًا جديدًا للنقاش حول تدبير الإمكانات القانونية والتقنية لتطويع الميديا الرقمية، والتي قد تكون مساهمة واعدة بأن دراسة البرمجية المجانية تتيح التفكير في تنوع أوسع لممارسات الميديا الرقمية.

المراجع

Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom.* New Haven, CT: Yale University Press.

Born, Geraldina. 1996. (Im)materiality and Sociality: The Dynamics of Intellectual Property in a Computer Software Research Culture. *Social Anthropology* 4(2): 101-116.

Bowker, Geoffrey, and Susan Leigh Star. 1999. *Sorting Things Out: Classification and Its Consequences.* Cambridge, MA: MIT Press.

Boyle, James. 1996. *Shamans, Software, and Spleens? Law and the Construction of the Information Society.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Burgess, Jean. 2008. All Your Chocolate Rain Are Belong to Us? In *Video Vortex Reader: Responses to YouTube,* eds. Geert Lovink and Sabine Niederer, 101-110. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Burgess, Jean, and Joshua Green. 2009. *YouTube: Online Video and Participatory Culture. Cambridge: Polity Press.*

Chan, Anita. 2004. Coding Free Software, Coding Free States: Free Software Legislation and the Politics of Code in Peru. *Anthropological Quarterly* 77(3): 531-545.

Coleman, E. Gabriella. In press. *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Coleman, E. Gabriella. 2004. The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast. *Anthropological Quarterly* 77(3): 507-519.

Coleman, E. Gabriella. 2009. Code Is Speech: Legal Tinkering, Expertise, and Protest among Free and Open Source Software Developers. *Cultural Anthropology* 24(3): 420-454.

Coleman, E. Gabriella. 2012. Phreaks, Hackers, and Trolls and the Politics of Transgression and Spectacle. In *The Social Media Reader,* ed. Michael Mandiberg, 99-119. New York: New York University Press.

Coleman, E. Gabriella, and Alex Golub. 2008. Hacker Practice: Moral Genres and the Cultural Articulation of Liberalism. *Anthropological Theory* 8(3): 255-277.

Coleman, E. Gabriella, and Mako Hill. 2004. The Social Production of Ethics in Debian and Free Software Communities. In *Free and Open Source Software Development,* ed. Stefan Koch, 273-295. Hershey, PA: IGI Global.

Coombe, Rosemary J., and Andrew Herman. 2004. Rhetorical Virtues: Property, Speech, and the Commons on the World-Wide Web. *Anthropological Quarterly* 77(3): 559-574.

copinedegeek.com. 2002a. A propos du site. http://copinedegeek.com/article_simple. php3?id_article=9.

copinedegeek.com. 2002b. En chaque CDG sommeille une geekette... http://copinedegeek.com/article.php3?id_article=109.

Future of Music Coalition. 2007. New Business Models... and How Musicians, Labels and Songwriters Are Compensated. http://futureofmusic.org/article/article/new-business-models.

Gershon, Ilana. 2010. *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Ghosh, Rishab Aiyer. 1998. Cooking Pot Markets: An Economic Model for the Trade in Free Goods and Services on the Internet. *First Monday* 3(2). http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/580/501.

Ghosh, Rishab Aiyer, ed. 2005. *CODE: Collaborative Ownership and the Digital Economy.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ghosh, Rishab Aiyer, Rüdiger Glott, Bernhard Krieger, and Gregorio Robles. 2002. *Free/Libre and Open Source Software: Survey and Study. Part IV: Survey of Developers.* Maastricht: International Institute of Infonomics. http://www.flosspols.org/.

Gillespie, Tarleton. 2010. The Politics of «Platforms». *New Media and Society* 12(3): 347-364.

Ginsburg, Faye. 2008. Rethinking the Digital Age. In *The Media and Social Theory,* eds. David Hesmondhalgh and Jason Toynbee, 127-144. New York: Routledge.

Ginsburg, Faye, Lila Abu-Lughod and Brian Larkin, eds. 2002. *Media Worlds: Anthropology on New Terrain.* Berkeley: University of California Press.

Himanen, Pekka. 2001. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age.* New York: Random House.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York: New York University Press.

Jordan, Tim, and Paul Taylor. 2004. *Hacktivism and Cyberwars: Rebels with a Cause?* London: Routledge.

Juhasz, Alexandra. 2011. *Learning from YouTube.* Cambridge, MA: MIT Press. http://vectors.usc.edu/projects/learningfromyoutube/.

Juris, Jeffrey S. 2005. The New Digital Media and Activist Networking within Anti-Corporate Globalization Movements. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 597: 189-208.

Karanović, Jelena. 2008. Sharing Publics: Democracy, Cooperation, and Free Software Advocacy in France. PhD dissertation, New York University.

Karanović, Jelena. 2010. Contentious Europeanization: The Paradox of Becoming European through Anti-Patent Activism. *Ethnos* 75(3): 252-274.

Kelty, Christopher. 2008. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software.* Durham, NC: Duke University Press.

Kelty, Christopher [et al.] 2008. Anthropology in/of Circulation. *Cultural Anthropology* 23(3): 559-588.

Lange, Patricia. 2008. (Mis)Conceptions about YouTube. In *Video Vortex Reader: Responses to YouTube,* eds. Geert Lovink and Sabine Niederer, 87-100. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Leach, James, Dawn Nafus and Bernhard Krieger. 2009. Freedom Imagined: Morality and Aesthetics in Open Source Software Design. *Ethnos* 74(1) (March): 51-71.

Lessig, Lawrence. 1999. *Code and Other Laws of Cyberspace.* New York: Basic Books.

Levy, Steven. 1984. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution.* New York: Delta.

Lin, Yu-Wei. 2005. Gender Dimensions of FLOSS Development. *Mute* 2(1). http://www.metamute.org/en/Gender-Dimensions-of-Floss-Development.

Lin, Yu-Wei. 2007. Hacker Culture and the FLOSS Innovation. In *Handbook of Research on Open Source Software,* eds. Kirk St. Amant and Brian Still, 34-46. Hershey, PA: IGI Global. http://www.igi-global.com/bookstore/chapter.aspx?titleid = 21177.

Lovink, Geert. 2003. *My First Recession: Critical Internet Culture in Transition.* Rotterdam: V2/NAi Publishers.

Malinowski, Bronislaw. 1922. *Argonauts of the Western Pacific: An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagos of Melanesian New Guinea.* London: Routledge.

Marcus, George E. 1996. *Connected? Engagements with Media.* Vol. 3. Chicago: University of Chicago Press.

Miller, Toby, Nitin Govil, John McMurria, Richard Maxwell and Wang Ting. 2005. *Global Hollywood 2.* London: British Film Institute.

Moreau, Antoine. 2005. Le copyleft appliqué à la création artistique. Le collectif Copyleft Attitude et la Licence Art Libre. Master's thesis (DEA), University of Paris 8. http://antomoro.free.fr/left/dea/DEA_copyleft.html.

Noyes, Dorothy. 2009. Hardscrabble Academies: Toward a Social Economy of Vernacular Invention. *Ethnologia Europaea* 39(2): 41-53.

Raymond, Eric S. 2001. *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary.* Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Rodman, Gilbert B., and Cheyanne Vanderdonckt. 2006. Music for Nothing or, I Want My MP3: The Regulation and Recirculation of Affect. *Cultural Studies* 20(2): 245-261.

Scholz, Trebor. 2008. Market Ideology and the Myths of Web 2.0. *First Monday* 13(3). http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2138/1945.

Shaw, Aaron. 2011. Insurgent Expertise: The Politics of Free/Livre and Open Source Software in Brazil. *Journal of Information Technology and Politics* 8 (July): 253-272.

Stalder, Felix, and Christine Mayer. 2009. The Second Index: Search Engines, Personalization and Surveillance. In *Deep Search: The Politics of Search beyond Google,* eds. Konrad Becker and Felix Stalder, 98-116. Innsbruck: Studienverlag.

Strathern, Marilyn. 1996. Cutting the Network. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 2(3): 517-535.

Takhteyev, Yuri. 2009. *Coding Places: Uneven Globalization of Software Work in Rio de Janeiro, Brazil.* PhD dissertation, University of California, Berkeley.

Tirole, Jean, and Josh Lerner. 2002. Some Simple Economics of Open Source. *Journal of Industrial Economics* 50(2): 197-234.

Turkle, Sherry. 1984. *The Second Self: Computers and the Human Spirit.* New York: Simon and Schuster.

Turner, Fred. 2006. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism.* Chicago: University of Chicago Press.

Varnelis, Kazys, ed. 2008. *Networked Publics.* Cambridge, MA: MIT Press.

Von Hippel, Eric. 2005. *Democratizing Innovation.* Cambridge, MA: MIT Press.

Weber, Steven. 2004. *The Success of Open Source.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Zittrain, Jonathan. 2008. *The Future of the Internet-And How to Stop It.* New Haven, CT: Yale University Press.

10

العوالم الرقمية المتنوعة

بارت برندرخت

المستقبل الرقمي وقلقه

تقترح عناوين كتب مثل **كيف يغير العصر الرقمي عقولنا** (*How the Digital Age Is Changing Our Minds*)، و**مستقبل الماضي في العصر الرقمي** (*The Future of The Past in the Digital Age*)، أو بالنسبة إلى هذه القضية: **مستقبل الإنترنت** (*The Future of the Internet*) كيف أن مستقبلنا ليس مفتوحًا على مصراعيه فحسب، بل يعتقد أنه سيكون رقميًّا على نحو متزايد. لقد تم أيضًا القيام ببحث أنثروبولوجي ضئيل في شكل مفاجئ، حول كيف يتصور الناس هذا المستقبل الرقمي، كما لم يكن هناك اهتمام أكثر مُخصص للتنوع العابر للثقافات لمثل هذه التخيلات. سيركز هذا الفصل إذًا، على كيف أن فكرة ومثال مجتمع المعلومات وأساطير معاصرة أخرى من قبيل الثورة الرقمية، قد أثرت في الممارسات حول العالم، وكيف أن هذا التنوع المحض سيقوم بإغذاء واحدة من الروايات الأساسية لعصرنا.

انضم إلى المستقبل (لكن مستقبل مَن؟)

على مدى أكثر من أربعة عقود كان مثال مجتمع المعلومات ساحة قتال بالنسبة إلى الإيديولوجيين، وهو صراع يمكن اقتفاء أثره بالعودة إلى بداية عصر الحرب الباردة. وبالرغم من أن الولايات المتحدة الأميركية كانت متفوقة في تلك الأيـام على السوفيات في معظم الميادين، فإن الاتحاد السوفياتي يمكن أن يلجأ إلى الخطاب البلاغي لجنّة الغد الاشتراكية. ولذلك، فإن الحاجة الملحة لمستقبل مضاد كانت أمرًا ملحًّا، وقد تم العثور عليه في الأخير في كتاب **فهم الميديا** (*Understanding Media*) لمكلوهان (McLuhan 1964). وبالرغم من أن الأنتليجنسيا السوفياتية كانت تقوم بالدعاية لمستقبل الشيوعية السيبرنيتيقية، فقد كانت مراكز البحث بالولايات المتحدة قد تبنت تكنولوجيا ماكلوهان في توجهها نحو التقدم، وفوق ذلك، فإن مفهومه للقرية العالمية (Global Village) قد أنتج في الأخير ما يسمى اليوم بالنت (Net) (انظر Barbrook 2007). إن مستقبلنا اليوم يُوجَّه تكنولوجيًّا في شكل كبير، مشجعًا إيمانًا أعمى بالتكنولوجيا الرقمية، وحاملًا في يقظته بروز الاقتصاد الرقمي حيث التجارة الإلكترونية والحكامة الإلكترونية ليستا بعد معيارًا، لكنّهما رغم ذلك من المثل التي لاقت رواجًا كبيرًا من الدول والقطاع الخاص. ورغم ذلك، فإن المستقبل الرقمي المؤمثل والمهيمن هيمنة كبيرة، قاد دائمًا إلى هامش معارض هامشي في المناطق النائية الرقمية وفي قلب مجتمع المعلومات معًا، ففي هذه المعاقل، يشير المنشقون إلى عيوب مجتمع المعلومات، خالقين مُثلًا مضادة للحياة «البطيئة» ـمع رموز خلفية وللتكنولوجيا

السابقة مثل الحياكة والتلفزيون بالأبيض والأسود- ومتّخذين كتبًا من قبيل **دليل مراقبي السحب** (*Cloudspotter's Guide*) (Pretor-Pinney and Cloud Appreciation Society 2006) بمثابة **الكتاب المقدس**. كُثُر هم أولئك الذين يدعون أن التكنولوجيا التي من المفترض أن تَقْرن هي في الواقع تفصل وأولئك الذين يشتكون يفعلون ذلك لاستعادة التحكم في حياتهم الشخصية. وحتى المجلات المهتمة بالمستقبل مثل **وايرد** يبدو أن لها نقطة ضعف تجاه (المعبود) بالنسبة إلى عصر المعلومات مثل (Hipster PDA 2005)، أو حركة (Getting - Things - Done) (بعد كتاب ديفيد آلن المنشور سنة 2001). لقد حاول المنشقون إذًا تصور مستقبل بديل يضمن أن تنخرط مثل هذه التكنولوجيا في القيم الروحية الواسعة بدل تدميرها. وبالفعل فقد كان هذا عنصرًا هامًّا حتى في التصور الأصلي للمستقبل الرقمي لسيليكون فالي بكاليفورنيا. فقد وصف تورنر (Turner 2006) وزاندبرغن (Zandbergen 2011) معًا الاتجاه الخفي الروحي في غيكدوم (geekdom) منطقة خليج سان فرانسيسكو، فارين من جريدة **ستيوارت براند** (Stewart Brand)، **هول أورث كاتالوغ** (Whole Earth Catalog)، إلى حركة **نيو إدج** (New Edge) اليوم. وكتب آخرون عن دمج الغنوص السيبراني للتكنولوجيا العَلمانية، والبحث عن تجربة روحية للحقيقة المطلقة (Aupers, Houtman and Pels, 2008). قد يشهد الأنثروبولوجيون على سلبية مهمة أخرى لمجتمع المعلومات كتكنولوجيا جديدة وتطبيقاتها وممارساتها المرتبطة بها معًا والتي يبدو أن الغرب هيمن عليها منذ البداية.

يروي حسن (Hassan 2008) كيف أن مثال مجتمع ما للمعلومات رخيص، وفعال، ونظيف يجهل التكاليف الخفية في مكان آخر. على المرء أن ينظر إلى النفايات الإلكترونية لجنوب الصين (Basel Action Network 2002) أو الحرب المدنية التي تم خوضها في الكونغو من أجل المعادن التي تشتد الحاجة إليها لمساعدة أولئك الذين يوجدون في الدول الغنية لإنتاج الهواتف وأنظمة الألعاب، مع مزيد من النزاعات العامة حول الموارد النادرة، ليرى النتائج المادية الحقيقية للرقمي. لقد تم بحث الأجوبة عن كيف يمكن تجنب مثل هذه التكاليف الخفية في حملات التوعية مثل مقاربة (Fair IT) الحديثة، وفي انخراط اللاعبين الأساسيين في الثورة الرقمية ـ مايكروسوفت وهيوليت باكارد (HP) وسوني (Sony) ـ الذين لديهم موارد مالية خاصة موضوعة جانبًا لتطوير المعلوميات الخضراء صديقة البيئة، وهذا مخافة أن لا تثبت أنها ثورة فاشلة. فإذا وضعنا هذه الحجة بالنسبة إلى إدماج التكنولوجيا الرقمية في تعزيز التفاوتات العالمية في الاقتصاد السياسي الأكبر، جنبًا إلى جنب مع مزيد من النقد التقليدي للغرب الذي اقترن بالعالم المتطور، فليس مفاجئًا أن أحد الأجوبة الأساسية لبروز التكنولوجيا الرقمية هو تصورها كصيغة نهائية للهيمنة الغربية، فهل هذا يعني أن ما يحيل عليه باربروك وكاميرون (Barbrook and Cameron 1996) على أنّه «الإيديولوجيا الكاليفورنية» ـوهي مزج تناقضي للمجتمع الليبرالي اليساري والسوق الليبرالية اليمينيةـ قد أصبح القول الفصل المهيمن لمجتمع المعلومات؟

إن الخوف من أن يكون مجتمع المعلومات أيضًا توسعًا آخر للرأسمالية الليبرالية العالمية يقلص سيرورات العولمة إلى هذا الحدّ بالذات ـ حجمها الاقتصادي. إنها العولمة التي وصفها أمثال فريدمان (Friedman)، وفوكوياما (Fukuyama) وعولميون كبار آخرون استدلوا على أننا في الواقع نشهد عصر تسارع غير مسبوق وسيرورات إعتاق ستفرز سوقًا منسجمة واحدة (أو في صورة مخففة قليلًا، ستعمل على تغريب الثقافات الأخرى). ومع ذلك، فإن الاقتصاد لا يمكن أن يكون ذلك الذي ينفصل عن قضايا ثقافية واجتماعية أو سياسية. وبينما يتم الاعتراف بالإمكانات المنفردة التي يتيحها نقل تكنولوجيا التواصل الجديدة، فكُثْرٌ هم الذين كانوا حريصين على تأكيد أن العولمة هي بالكاد ظاهرة جديدة. قد يصح القول (وفقًا لاهتمام كل واحد) إنها قد بدأت مبكرًا مع التجارة البحرية القارية للقرن 15، أو أنها بدأت مع أواخر القرن التاسع عشر للاكتشافات الإلكترونية. فأولئك الذين ينطلقون من مثل هذا المنظور التاريخي يستدلون على أن تركيزًا خاصًا على جدة تكنولوجيا الميديا الجديدة يجعلنا مغمضي الأعين عن كون كثير من التكنولوجيا التي صيغت على أنها «جديدة» قد كانت في الواقع موجودة سلفًا لردح من الزمن (انظر مثلًا، غوغين Goggin] [23 :2006 حول تجارب سنة 1893 مع «الراديو عن طريق الهاتف» radio-by-phone ببودابست، أو ستانديج (Standage 1998، حول ما يدعوه «الإنترنت الفيكتورية» The Victorian Internet: التلغراف والإطارات الداخلية الهوائية) وأن كثيرً من

المستعملين ما زالوا أحيانًا، بكل سرور، يعيشون تكنولوجيا هجينة قديمة (Edgerton 2007).

وبشكل مماثل فقد استهدف النقد الأنثروبولوجي البلوغ المفترض لسيرورات العولمة. وبالتركيز على الرقمي قد يستدل المرء على أن ما وصفه كثير من المنظرين على أنه عولمة هو في الواقع يحيل على سيرورات عابرة للأوطان غذتها الصناعات ذات التكنولوجيا العالية التي ترعاها الدولة في كاليفورنيا وفي محاور آسيوية مثل سنغافورة وكوريا الجنوبية، تاركة على الهامش أجزاء ضخمة من العالم، وعلى الخصوص العالم الأقل نموًّا. وأكثر من ذلك، ما يتداول على أنه ثقافة غربية شاملة، في ما يتعلق بتكنولوجيا رقمية معنية، هو في شكل متزايد نتاج الشركات الآسيوية الشرقية، ما يقود البعض (في الغرب) إلى الخوف من المستقبل التكنولوجي الشرقي العالي (Morley and Robins 1995: 6). يصف آخرون العولمة، في أحسن الأحوال، باعتبارها متفاوتة. ففي ثلاثيته **مجتمع الشبكة** (*Network Society*)، يحيل كاستلز (Castells 1997) على «ثقوب سوداء» للرأسمالية الإعلامية حتى داخل مراكز الرقمي نفسها. إن الإمكانات تتجه لكي يتم توزيعها في شكل غير متساو. إن الموسرين رقميًّا هم أكثر اتصالًا من الفقراء من الناحية الرقمية، لقد وجدت المجتمعات المغلقة ما يعادلها على الخط مع أولئك الذين لهم الرأي نفسه والذين هم في وضع جيد يتحدثون في ما بينهم في شكل متزايد، ومع المجموعات الضعيفة تقليديًّا مثل المهاجرين والطبقات الدنيا أو المسنين سيتم إسقاطهم ببساطة من الخريطة الرقمية. تسهل التكنولوجيا الرقمية

مناولة العمل البسيط وغير المرغوب فيه للدول ذات العمالة الرخيصة مثل المكسيك وسورينام أو الفيليبين (انظر Shome 2006، في ما سمته «أزمة منطق العرق» التي سببها عمل مركز الاتصال الهندي) أو «شراء اليد العاملة» (body shopping)(*) للمهندسين الهنود اللامعين (Xiang 2007)، مؤدية إلى استنزاف العقول والاستلاب، وإضافة مزيد من التفاوتات الموجودة سلفًا. «أين تريد أن تذهب اليوم» من شعارات مايكروسوفت المشهودة التي ترحب بالمحترفين في عصر الإعلام، ومع ذلك، فإن نتائج «مادية العالم» الحالية هي أن البعض هو أكثر حركية، ومن السهل عليه أن يتواصل أكثر من الآخرين (Inda and Rosaldo 2008: 29). وفقًا لذلك، فإن أنثروبولوجيين مثل تسينغ (Tsing 2005) وفيرغسن (Ferguson 1999) يدعون زملاءهم لا إلى التركيز على الترابطية المتزايدة للعولمة، بل إلى التركيز على كيف يمكنها أن تفك الارتباط، والتركيز أيضًا لا على المراكز المحظوظة، وعلى التكنولوجيا المتطورة أو الطليعة الإعلامية التي على الموضة فحسب، ولكن أيضًا على تلك الأمكنة المقترنة غير الملائمة، وعلى الناس الذين تم تناسيهم اليوم ببساطة في سيرورات العولمة، وبالتالي تترك لهم حرية صياغة مستقبل رقمي حيث يمكنهم أن يشاركوا.

أجوبة من المناطق النائية الرقمية

يمكن دراسات العوالم الرقمية المتنوعة إذًا أن تستفيد من العمل الذي يبين كيف أن الديناميات الثقافية الشاملة بعيدة عن المشروع

(*) هو شراء اليد العاملة من دولة أخرى حيث تكون الأجرة رخيصة.

الغربي الخاص الذي طالما تم تخيله. ومثل هذا العمل يقدم تعالقات مهمة بالافتراض الإمبريالي الثقافي الذي كان مشهورًا في أواخر السبعينيات والثمانينات، والذي ما زال يخلص له النقاد الإخباريون، أمثال باربروك (Barbrook). وبشكل لا يمكن إنكاره، يشهد عصرنا تضاعف السلع الثقافية الغربية والأفكار المتدفقة من المركز في كل المناطق النائية من العالم. خذ مثلًا [لذلك] الهيمنة المنفردة لبرمجية معالجة الكلمة (word processing software) مثل «مايكروسوفت وورد» وتأثيرها على «منطق الكتابة» في كثير من اللغات العامية (vernacular) (Dor 2004). ومع ذلك، فإن هذا الغرب (West) قد انفصل بشدة عن الغرب المادي، لأسباب ليس أقلها أن المختصين في تكنولوجيا المعلومات غير الغربيين قد أصبحوا مسؤولين في شكل متزايد عن التقاسم الأساسي على البرمجية والتصميم في المراكز الرقمية الغربية التقليدية، مثل سيليكون فالي.

لقد لخص كل من إندا وروزالدو (Inda and Rosaldo 2008) انتقادات ثلاثة أخرى للافتراض الإمبريالي الثقافي الراهن الذي يمكن توضيحه بسهولة من خلال أمثلة من دراسات رقمية حديثة. النقد الأول هو أنه رغم التدفق المهيمن لكل الأشياء الثقافية من الشمال الغني إلى الجنوب الفقير، فإن المتلقين في الطرف الآخر لم يكونوا أبدًا مجرد سلبيين. لقد برهنتُ كيف أن مستهلكي التكنولوجيا الرقمية الغربية يحملون أعباءهم الثقافية معيدين تأويل مثل هذه الممارسات وتعديلها. يبين هيكس (Heeks 2008) كيف أن ألعاب المناوبة، مثل «وورلد أوف ووركرافت»، لا تقدم

تسلية «على الخط» فحسب، لكن أيضًا فوائد مالية، وحتى مهارات تربوية للاعبين الصينيين الشباب. وبينما يتمسك نظراؤهم الغربيون بعقيدة اللعب النظيف (fair play)، فإن مزارعي الذهب الصينيين (سُموا كذلك لإنتاجهم الضخم وبيعهم على مواقع هاوية على الخط) مكروهون بسبب « القتل لأجل السرقة» (kill-stealing)، و«نهب النينجا» (ninja looting) والإشهار العلني. ويواجه الصيني في المقابل تهديدات واستغلالًا، وهو (في اللعبة) يُنكل به من طرف اللاعبين الغربيين، الذين يفحصون صورًا متجانسة سلبية للمصانع الاستغلالية الإلكترونية (sweatshops)(*) مرددين في شكل واضح صدى الأنماط الجاهزة العرقية للهرع الأميركي الأول نحو الذهب (Yi-Shan-Guan 2006). المسألة هنا هي أن اللعبة الغربية «على الخط» في الوضع الصيني قد تمت إعادة تأويلها كأداة للإنتاج أكثر من كونها أداة للاستهلاك.

يتعلق النقد الثاني بالنظرة أحادية الاتجاه المفترضة للعولمة مع أنثروبولوجيين يبرزون التدفقات الثقافية العكسية وسيرورات التداخلات المتبادلة. والمثل في ذلك، برنامج فيليج باي فون (Village Pay Phone) الناجح الذي أطلقه غرامين (Grameen)، والذي ساعد «نساء الهاتف» (phone-ladies) البنغاليات في بدء خدمات الهاتف العمومي (pay-phone) نحو القرويين غير

(*) مصطلح مبتذل يصف ورشة أو مصنعًا (دائمًا في صناعة النسيج) حيث يتم استغلال العمال وإرغامهم على العمل ساعات طويلة، مع ما يرافق ذلك من استغلال جسدي أو نفسي، وحيث يتم تشغيل الأطفال أيضًا.

الموصولين بطريقة أخرى (Sullivan 2007). وعندما نجح البرنامج تم نقله وتكييفه في سياق أوغندي مع دول أفريقية مجاورة نحت المنحى نفسه. لقد أحدثت الشعبية الكبيرة لمشاريع هاتف القرية فروعًا مثل مشروع البنكنة بالهاتف المحمول (M-Pesa) الكينية، والذي يستعمل الهواتف المحمولة لنقل الأموال في شكل أرخص وأسرع من دون تدخل البنك (Hughes and Lonie 2007)، فنجاح «م- بيسا» (M-Pesa) نتجت عنه في الأخير شركة فودافون (Vodafone Company) مختبرة إرسال الحوالات الدولية عن طريق الهواتف المحمولة من المملكة المتحدة نحو كينيا.

وأخيرًا، فإن مناصري الأطروحة الإمبريالية الثقافية قد اهتموا تقليديًا في شكل أقل بالمدارات العالمية للتبادل خارج الغرب، مهملين بشدة مثلًا التواصل المكثف «جنوب- جنوب». إن مثالًا جيدًا لهذا هو حركة البرمجية الدولية مفتوحة المصدر المجانية (FOSS)، وهي أمثلة تمكن مشاهدتها في البرنامج الوثائقي العالمي لقناة «بي بي سي» (BBC) **خارقي القواعد** (*The Code Breakers 2006*).

تشكل الأمثلة كتلك التي تمت الإشارة إليها، الطرق غير المتوقعة في كون العولمة قد تثير أجوبة محلية، وكيف أن أولئك الذين على ما يبدو ليسوا مسؤولين يبحثون عن بدائل لما هو مفترض كمجتمع معلومات عالمي متجانس. لدراسة التنوع الصرف للرقمي يمكن الباحثين أن يستفيدوا من العمل السابق الذي قام به أنثروبولوجيو العالم الذين أكدوا من الناحية التقليدية مثل هذه السيرورات من ممارسات التعديل في أماكن بعيدة عن مراكز (الرقمية) العالم (انظر

الفقرة الأخيرة حول «مقارنة العوالم الرقمية»). وكتوضيح إضافي، فإن دراسة الحالة لهذا الفصل مخصصة لمثال خاص حيث تم التشكيك بشدة في الأصول النيوليبرالية الغربية لمجتمع المعلومات - ومساهمته في الأنثروبولوجيا الرقمية في شكل عام.

دراسة الحالة الموسعة: أندونيسيا

يلج اليومَ غالبيةُ الناس في أنحاء العالم، بمن فيهم معظم المستعملين الذي يوجدون في الجنوب الفقير، الإنترنت ومعلومات إلكترونية أخرى لا عبر حاسوب شخصي، بل عبر هواتفهم الذكية. وتبين الأدبيات المزدهرة حول الهواتف المحمولة (لنظرة عامة انظر (Castells [et al.] 2007; Katz 2008; Ling and Donner 2009 كيف أن استعمال الهواتف المحمولة في سياقات ثقافية مختلفة بعيدًا عن الغرب، قادت نحو تعديل حقيقي لتكنولوجيا الهاتف المحمول وممارساته المتصلة به فحسب، لا بل أيضًا نحو تعدد التوقعات بخصوص ماذا يعني أن يكون محمولًا ومتصلًا بالمستقبل القريب. إن استعمال الهاتف المحمول الأندونيسي يقدم توضيحًا جيدًا لهما معًا. تقدم هذه الفقرة تقديمًا موجزًا للثورة الرقمية في سياق أندونيسي، مع الانتباه للسؤال [التالي]: لماذا وجدت ممارسات الهاتف المحمول أرضية خصبة هنا. ومع ذلك، حتى داخل هذا البلد الواحد، فإن تعددية العوالم الرقمية تتعايش. تبين ثلاث ممارسات مختلفة للهاتف المحمول كيف أن بعض هذه الممارسات قد تم جعلها أندونيسية في شكل حقيقي، ولكنها أيضًا تبين كيف تفيد باعتبارها خيالات متعددة للمستقبل الرقمي الأندونيسي.

التطور والثورة الرقمية في سياق أندونيسي

بداية، تميّزت دول في طور البناء والنمو في آسيا الشرقية الجنوبية، مثل أندونيسيا، بهوسها بالأشياء العصرية، وبتكنولوجيا المعلومات الأيقونية الرئيسية. ويستدل أندرسن (Anderson 1983) على أن تكنولوجيا الطباعة تلعب دورًا مهمًّا في إثارة الوعي الوطني، إذ (يتم «استهلاك» الأمة كليًّا في قراءة الجرائد وقصص اللغة ـ الوطنية). تسائل أطروحته الآخرين بالتركيز على الدور الإخباري للتكنولوجيا الجديدة، واصفة كيف تم التعبير عن التطلعات الوطنية عبر الكفاح من أجل التواصل (post - and - radio) في نضال استقلال أندونيسيا، ولكن أيضًا مع الدولة المستقلة حديثًا المستثمرة في شبكة الأرخبيل للراديو والتلفزة. وقد كانت أنظمة الأقمار الاصطناعية التي نمت وطنيًّا، والتي تم إطلاقها سنة 1976، هي الأولى من نوعها في الجنوب العالمي، وقد برهنت في النهاية على أنها أداة مهمة لخلق بديل حديث من الجمهور الوطني لأندرسن (Barker 2005)، وأنها أسفرت أيضًا عن مشهد دينامي للميديا أصبح بسرعة خارج مراقبة النظام. في أيار (مايو) 1998، وفي تمهيد للربيع العربي الأكثر شهرة اليوم، احتل الطلبة الأندونيسيون، الذين كانوا أصبحوا أكثر استئناسًا بتكنولوجيا الإعلام والاتصال (ICT) من خلال دراستهم في الخارج، البرلمانَ الأندونيسي مستعملين حواسيبهم الشخصية وأدوات اتصال أخرى، منادين بالديموقراطية والحرية (Hill and Sen 2005)، فـ«ثورة الميديا الصغيرة» هذه ـ مع ثورات إلكترونية مماثلة في دمقرطة المجتمعات، كما في الفيليبين (Rafael 2003) وكوريا الجنوبية (Castells [et

(2007 [.al والعالم العربي (Ibahrine 2008)- قد دشنت عهدًا من الإصلاح وبروز المبادرات المدنية. وبالنظر إلى الاستعمال المبكر للتكنولوجيا الرقمية لدواعٍ سياسية في أواخر التسعينيات وخلال بداية الألفية الثانية، فإنه ليس مفاجئًا أنه في السنوات اللاحقة، ركز كثير من دراسات الإنترنت الأندونيسية المهمة على قضايا المجتمع المدني، والنضال والإمكانات السياسية للوِبْ (Lim 2003; Nugroho 2011). ومع ذلك، ففي أندونيسيا ما بعد 1998، كما في أمكنة أخرى (انظر Goggin 2006: chap. 3)، بخصوص «الهاتف المنعش» (cool phone)، كانت الإنترنت مستعملة على نحو سائد لاحتضان طرق الاستهلاك التي يتم استيرادها دائمًا من الخارج، والتي تم تعزيزها بشدة عبر معلمي نمط الحياة المحليين، والمجلات الأندونيسية «على الخط»، والصناعة المبدعة المزدهرة بجاكارتا ومراكز أخرى مطابقة للموضة. ومنذ بداية الألفية الثانية، كانت مجموعة متنوعة من الميديا الاجتماعية تذهب وتجيء في تعاقب سريع، لكن الهواتف المحمولة اليوم، وبشكل أفضل الهواتف الذكية بلاكبيري (BlackBerry) المستعملة أو المعدلة (الماركات الأخرى كانت ببساطة غالية جدًّا)، قد أصبحت منصة الإنترنت الأخيرة. وبمعانقتهم حريتهم المستعادة حديثًا، جعل الأندونيسيون من الدردشة و(الميكرو) تدوين وأشكال أخرى للنشر الذاتي، فعلًا وطنيًّا، وفي غضون سنوات قليلة فقط، أصبح الـ«فايسبوك» أكثر شعبية، بحيث أنشأ الأندونيسيون في بداية 2011 أكبر «فايسبوك» عبر العالم (المستعملون «على الخط» الذين هم مواطنون في دولة أمة واحدة معينة).

حتى اليوم، هناك دراسات قليلة تم نشرها في عمق القضية الموصولة بتمركز الهاتف والممارسات الجديدة في سياقات ثقافية بعيدًا عن الغرب. وتعد أعمال مثل [عمل] هورست وميلر (Horst and Miller 2006)، حول ممارسات الهاتف بجامايكا وعمل بيرتييرا (Pertierra 2010) حول استعمال الميديا الجديدة في الفيليبين، من ضمن الاستثناءات. هناك مثالان يمكن أن يساعدا في تناول المسألة الواضحة المتعلقة بكيف يمكن وصف هذه التكنولوجيا الجديدة باعتبارها أندونيسية، وبأي طريقة في شكل واضح.

إن إحدى هذه الممارسات هي بروز برمجية الدردشة الاجتماعية، وهي تظل في صور مختلفة إلى حد بعيد الاستعمال الأكثر انتشارًا للميديا الرقمية في أندونيسيا. يصف سلاما (Slama 2010) كيف أن الدردشة أصبحت جزءًا من ثقافة الشباب في المدينة زمنًا قليلًا بعد إدخالها في أواسط التسعينات. إن عدم ضرورة الكشف عن الهوية وإيجابيات أخرى متاحة عبر برمجية تواصل مثل «إم آي آر سي» (mIRC)، أو مواقع ناجحة للمواعدة مثل «ماتش.كوم» (match.com)، وبعد ذلك فراندستر، قد سمح للأندونيسيين الشباب بتجريب الرومانسية على نحو محمي، في مجتمع يستهجن بطريقة ما الاتصال العام الحميمي بين الجنسين. وباعتبار كونه غير مسبوق في ما يبدو، وتزويده الفتيات المراهقات على الخصوص بفرص جديدة مثيرة، فإن الأسلوب الأدائي لمثل هذه الثرثرة الغرامية يمكن رده إلى الظاهرة الأندونيسية المبكرة، مثل الغناء

الترنيمي في الحقل والغابة أو أثناء الاحتفالات، عندما كانت الأبنية الجاهزة أداة لخلق جو من الراحة (المضايقة) والمغازلة. ويبدو أن قليلًا من النصوص التي تم إرسالها من قبل مستعملي الهاتف المحمول الأندونيسيين أو بعض من التبادلات الأكثر حميمية في جلسات الدردشة يعكس هذه التقاليد القديمة. وعلى مر السنين، فإن مجموعات الرسائل النصية وشعر تويتر قد تم نشرها، على الخط وككراسات صغيرة، متبّلة بوجوه معبرة (emoticons)، ومختصرات إنكليزية وأشكال أخرى للتواصل الرقمي من أجل المطابقة مع الموضة.

إذا تم بناء بعض الإمكانات الخاصة الجديدة التي توفرها غرف الدردشة ومواقع التواصل على بعض التقاليد الأندونيسية، فذلك ما تفعله الاستعمالات العمومية لإنترنت أندونيسيا. ويجري كثير من النقاش العمومي في القوائم البريدية أو ينشر على اليوتيوب. يشبه «فايسبوك» ومواقع أخرى الأشكال المبكرة لدردشة **وارونغ** (warung) (أكشاك الشارع)، المحادثات المليئة بالدعابة الملتزمة دائمًا، والتي يمكن أن نسمعها في المتاجر الصغيرة في الشارع والتي تسمى برلمانَ الشعب في شكل شبه مازح. تشكل هذه الدردشات وسيلة مختلطة بالحكايات التي كان الغرض منها نقل شيء ما، والتي كان المقصود منها في شكل متزايد أن تسمع مصادفة (انظر Baym 2010: 63). إن لغة الميديا الجديدة ـبما فيها العدد المتزايد للمدونات الأندونيسية ومواقع الـ«فايسبوك» التي تستعمل لغات عصرية مثل الإنكليزيةـ هي جزء من نمط حياة ماتعة يعبر عنها اليوم

عمومًا بـ(gaul)، أي القيام بنشاط اجتماعي والتحدث عن الأشياء الصحيحة دائمًا عبر اللعب بالكلمات.

كوابيس رقمية وإمكانات الخروج

للانتقال من هذه الأسئلة الأولية المتعلقة بكيفية امتلاك التكنولوجيا داخل البلد إلى سؤال واسع للتخيلات الجديدة للمستقبل الرقمي الأندونيسي، نحتاج إلى التذكير بثلاث قضايا سياقية: أولًا، باعتبار تموقع أندونيسيا الاستراتيجي بين الغرب والشرق، واحتوائها على أكبر عدد من السكّان المسلمين في العالم. منذ النهضة الإسلامية لبداية السبعينيات، استعملت جماعات مختلفة والناطقون باسم الشعب العقائد الإسلامية كترياق للقيم الاستعمارية الغربية والتخلف، ونادوا بنهضة حقيقية للعالم الإسلامي. بالموازاة مع الخطط الخاصة بالعلم الإسلامي والاقتصاد وحماية البيئة، فإن تكنولوجيا الإعلام كانت أداة لإحياء الدين وجعله جاهزًا من أجل القرن الواحد والعشرين. ثانيًا، علينا أن نأخذ بعين الاعتبار السرعة المطلقة التي تم بها اختراق البلاد بقوة، بواسطة البنية التحتية لتكنولوجيا الإعلام، بحيث أصبحت واحدة من الأسواق التي نمت بسرعة في المنطقة، وحيث يتم توصيل ميديا المحمول والميديا الجديدة أحيانًا لأول مرة. ومع ذلك، فإن انتشار أحدث التقنيات والوصول إليها أمران شديدا التفاوت. ثالثًا، قد يكون الاستعمال الأولي للميديا الرقمية في سياق الفعل السياسي قاد نحو تصور واسع لفكرة ومثال الثورة الرقمية. وبرغم هذه الآمال غير الواقعية دائمًا، فإن مخاوف الناس من مزيد من

الجوانب الشريرة للثورة الرقمية قد تنامت أيضًا، إذ إن الميديا الجديدة في أندونيسيا قد ارتبطت اليوم في شكل عام بالعنف السياسي، والقرصنة والبورنوغرافيا. ومثل هذه المخاوف من التكنولوجيا الجديدة كائنة في كل الأزمنة والأمكنة، هناك نظرة عامة في أعمال مثل كاتز (Katz 2006) وبورجس (Burgess 2004). لقد تم استعمال الهواتف المحمولة لتنظيم الاحتجاجات، لكن أيضًا ربما لتفجير قنابل، كما كان الحال في تفجيرات بالي الشهيرة لسنة 2002. إن بروز الميديا الجديدة والميديا المحمولة قاد إلى أشكال جديدة من الألفة العمومية بين الأندونيسيين الشبان، وإلى الرغبة في تجريب إمكانات جديدة للإشهار السيبري للجنس عبر الهاتف (cyber-ad phone sex). لقد تم استعمال السكايب ومقاهي الإنترنت لنشر صور الفتيات، حتى المحجبات منهن، عارضات أجزاء خاصة من أجسادهن. ومثل هذه الممارسات هي بلا ريب غير مقتصرة على السياق الأندونيسي كما تمت البرهنة على ذلك بواسطة عمل ماتيوس (Mathews 2010) حول فتيات الكاميرا الفيليبينيات أو معالجة ميلر (Miller 2011) للموضوع ذاته في ترينيداد. لكن في أندونيسيا أصبحت الميديا الجديدة وخصوصًا ميكانيزمات التقاسم المجهولة الجديدة التي تقدمها، مرتبطة ببروز البورنوغرافيا كانحراف غربي. تزعج التكنولوجيا الجديدة الأشكال الموجودة وتجبر الناس على اتخاذ مواقف. في بلد حرر نفسه للتو من 32 سنة من نظام فَاشي، فإن الرقابة تبدو الحل الأقل شعبية، كما أن الناس قد فكروا في شكل أكثر تفاؤلًا، في الطرق التي تسهل وتشارك وتحث بشدة وتوجه مجتمع

الإعلام الأندونيسي. فالمخاوف الموجزة أعلاه، جنبًا إلى جنب مع القضايا السياقية الثلاث المشار إليها آنفًا ـمكانة البلد في العالم الإسلامي، والولوج المتفاوت لتكنولوجيا الإعلام وتزامن الثورات الاجتماعية والتقنيةـ قد قادت إلى تعددية الرؤى حول كيف سيكون مجتمع الإعلام الأندونيسي في العقود القليلة المقبلة من الآن. ولنوضح في شكل مختصر بعض السيناريوهات المستقبلية السائدة أكثر، والتي ليست حصرية على نحو متبادل، سأحيل على ثلاث أدوات محمولة شدت انتباه الناس خلال السنوات العشر الأخيرة، من ضمنها أداتان يمكن اعتبارهما مجهودات للوصول إلى مجتمع للمعلومات معولم شيئًا فشيئًا من خلال أَنْدَنَسَة (indonesianizing) مثل هذه الممارسات، والأداة الثالثة هي ذات خاصية ما بعد قومية (postnationalist).

أَنْدنسَة الهاتف المحمول

9949، الخط الرئاسي الهاتفي المباشر. شهدت سنة 2005 بروز أعمدة يومية في الجرائد الوطنية الأندونيسية التي كانت تسمى دائمًا «رسائل مفتوحة إلى الرئيس». كانت هذه الأعمدة تمنح المواطنين فرصة لإرسال رسالة نصية إلى الرئيس الأندونيسي سوسيلو بامبنغ يودويونو (Susilo Bambang Yudhoyono) (أو SBY للاختصار) أثناء أولى أيامه المائة كرئيس. وفي آخر تلك السنة صرح الرئيس بأن المواطنين يمكنهم أن يراسلوه مباشرة، وهكذا أعلن في شكل عام عن رقم هاتفه المحمول الخاص، 0811109949. لقد قال أثناء حدث عام أن هذا الرقم، الذي يتوفر على أربعة أرقام أخيرة تحيل على تاريخ

ميلاده، 9 سبتمبر 1949، هو هدية من تيلكومسيل (Telkomsel)، مزود الاتصالات الوطني.

ركبت حكايات الجرائد الوطنية لمنتصف سنوات 2000 المتعلقة بالمكالمات الهاتفية الرئاسية والرسائل النصية أمواج التفاؤل التي تفجرت بتغير النظام في 1998 وتصور الآمال الحكومية لتسهيل الثورة الرقمية العالمية وتأميمها. وتتضمن مثل هذه الآمال المواطنة الرقمية (e-citizenship) المبتكرة التي أصبحت السمة المميزة للحداثة الوطنية.

من ناحية الممارسة، فإن هذه المحاولات الرسمية لتقوية المواطنة الرقمية قد تم استكمالها من طرف آخرين من المحتمل أن الحكومة لا تتوقعهم. هناك بروز عام في صحافة المواطنة، وإن كُلًّا من «فايسبوك» ويوتيوب قد تم استعمالهما بشغف من طرف الأندونيسيين لمحاربة الظلم. ومع السرعة في التبليغ عن السمعة المشكوك فيها لبعض الميديا الجديدة للنضال بنقرة واحدة، فإن الإمكان التنظيمي للمدونات ومواقع الشبكة تلقى دفعة إضافية عندما انطلقت في أكتوبر 2009، حركة دعم «مليون فايسبوكي» لتقديم عريضة ضد إلقاء القبض على عنصرين من لجنة القضاء على الرشوة الوطنية. وتظهر الحالة الأخيرة كيف أن المواطنة الرقمية قد تدير ظهرًا جيدًا لمبدعها جاعلة الرئيس سوسيلو بامبنغ يودويونو ينخرط في توجيه اتهامات ضد الحليف السابق الذي هو الآن موضوع اتهام بالرشوة. في كثير من الرسائل النصية المحالة، هدد

الرجل بالانتقام بالكشف عن عدد من الفضائح، بما فيها التلاعب بمعطيات الانتخابات. وفي الوقت الذي يقر بأن القانون يسمح بالوقوف ضد الحكومة، فقد طالب سوسيلو بامبنغ وسائل الإعلام بأن تكون مسؤولة عند نشرها أخبارًا تنزع الثقة عن الحكومة («بعد إشاعات رسائل نصية» 2011)، وهو أمر كثير بالنسبة إلى الانفتاح والشفافية.

الهاتف المُعدل: يصف عدد من مجلة (*Tren Digital*) لشهر ديسمبر 2004، كيف أن الهواتف المحمولة المزودة بالكاميرا قد تطورت بسرعة من حيث أصالة الألوان وعدد البكسيلات (pixels) ووظائف تكبير الصور (Zoom) المطورة. ومع ذلك، هناك اليومَ شيء لم تجرؤ حتى شركات الهاتف على التفكير فيه: هاتف مزود بكاميرا ذات وظيفة أشعة إكس. لقد استطاع رايان فيلبر (Ryan Filbert) وهو تقني هواتف محمولة مستقل من جاكارتا، أن ينشئ كاميرا هاتف بأشعة إكس مستعملًا هاتفين من نوع نوكيا (Nokia 6600) ورقاقة بوظيفة الأشعة تحت الحمراء للرؤية بالليل مأخوذة من كاميرا اليد (Handycam) سوني (Sony). يتضمن المقال بعض الصور التي تبين قدرة الكاميرا على الرؤية من خلال ملابس الناس، ويختم باقتباس من الناطق الرسمي لنوكيا يقول إنه ليس هناك تدابير قانونية يمكن أن تتخذها الشركة ضد هواتفها المعدلة بما «أن أندونيسيا حاليًّا ما زالت تفتقد إلى قانون يغطي مثل هذه الأنشطة».

الهاتف المعدل هو فقط واحد من الوسائل الكثيرة التي تسمح للغيكس الأندونيسيين والموسرين رقميًا في شكل أقل بالمشاركة في مستقبل لم يكن مستقبلهم في المقام الأول. هناك ممارسات أخرى قد تتضمن ممارسة عالمية الانتشار للمكالمات الخاطئة الاستراتيجية أو «كانوا يرنون» (beeping)(*) كما تم وصف ذلك من طرف دونر (Donner 2007). فاستراتيجيات التوفير في التكاليف الفيليبينية مثل هذه تُستعمَل حصريًا للمراسلة النصية (Pertierra [et al.] 2002) أو ما يدعوه كيو (Qiu 2009) «تكنولوجيا المعلومات والاتصال للطبقة العاملة» الصينية، فكل هذه التكنولوجيا المتلاعب بها يمكن أن تفيد رقميًا المراتب الدنيا من المجتمع، وأن تسهل تبادل المعلومة بأسعار مقبولة. إن عقيدة المعلومة للجميع -في السياق الأندونيسي- هي أقل من موقف سياسي تم اتخاذه عبر فضاءات القرصان، وجماعات قراصنة الهاتف (phreakers) أو بالنسبة إلى هذه المسألة، الشعبية الكبيرة للبرمجية مفتوحة المصدر في البلاد. يتعلق الأمر أيضًا بالوصول إلى وعد الميديا الرقمية الخاص بنمط الحياة الفاتنة للهاتف المحمول. ففي العقدين الأخيرين، كانت الطبقة الوسطى الأندونيسية التي نمت بسرعة من ضمن المستعملين المتحمسين للميديا الجديدة والميديا المحمولة. وفي حين كانت

(*) هو كتابة اسم شخص ما باستمرار في مجموعة الـ«فايسبوك» بحيث تصدر حواسيبهم «رنـة» «Beep» للفت انتباههم، ومع ذلك فإن مصطلح (beeping) قد تم تجاوزه أخيرًا وتم تعويضه بمصطلح (beening) أي إن الناس «كانوا يرنون» شخصًا ما بشكل متكرر.

هذه الطبقة الوسطى تعتبر فقط جزءًا صغيرًا من سكان البلاد الذين يصلون إلى 260 مليون شخص، فإن نمط حياة أعضائها وحركيتها الاجتماعية والمادية هي بمثابة نموذج للأندونيسيين في شكل عـام. ويتم التعبير عن هذا التطلع الكبير لنمط الحياة اللاسلكية أيضًا، بهذا الجنون بالهاتف الخلوي الذي اجتاح البلاد منذ أواخر التسعينيات. ومع ذلك، فإن هذا يمكن أن يتحقق فقط بمعالجة كل طبقة اجتماعية بطرق مختلفة، فبينما الطبقة العليا بجاكارتا تفتخر بكونها قادرة على اقتناء آخر صيحة من نوكيا أو (حديثًا) بلاكبيري، فإن السمة المحددة لسوق الهاتف المحمول الأندونيسي هي في الواقع تقسيمه إلى أسواق فرعية مختلفة، مع الأقل ثراء الذين يقتنون عـادة هاتفًا متاحًا في دائـرة شبه قانونية. إن التجارة في هواتف السوق السوداء حتى الآن هي إحدى الممارسات المحلية الأكثر ثبوتًا، فهواتف السوق السوداء تأتي في جميع الأشكال، من الهواتف المسروقة والمستعملة، إلـى النفايات الإلكترونية المستوردة التي تعطى لها فرصة جديدة للحياة في السوق الأندونيسي والهواتف التي تسمى معدلة. وهذه الهواتف [المذكورة] صنعها تقنيون هواة، مثل رايان فيلبر المشار إليه أعلاه. ويستعمل هؤلاء العصاميون الذين تلقوا غالبًا دروسًا تجارية مكثفة لمدة أسبوعين في تكنولوجيا الهاتف المحمول أجزاء الهواتف المكسورة، وفي أحسن الأحـوال، «يأكل» هاتف مرموق هاتفًا آخر أدنى منه قيمة. هناك ممارسات متشابهة معروفة في أجـزاء أخـرى من العالـم، ويقدم بار وبيزاني وفيبر (Bar, Pisani and Weber 2007) ومولوني

(Molony 2008)، أمثلة عن تهجين التكنولوجيا المحمولة على التوالي بالنسبة إلى أميركا اللاتينية و«المنطقة الأقل غرابة» للعالم، أفريقيا الشرقية. بينما في كثير من الأحيان يتم احتقارها من طرف السلطات وبائعي العتاد الرسميين (يشاع أن لكل منهم نصيبًا من هذه التجارة المربحة)، فإن التقديرات تقول إن هناك ما يفوق 80 في المائة من كل الهواتف في السوق الأندونيسي ذات ارتباط ما بالسوق شبه القانوني. هناك أيضًا أدبيات مقترنة بعناوين مثل: *Quick Lessons on Most Hip Social Network Sites* (*Plus Some Tricks*) (Hartoko 2010)، أو *Cool Sites Are Not Just for Cheating* (*Tips to Make Money or Find a Partner*) (Magdalena 2009) التي لا تعطي للأندونيسيين حلًّا سريعًا فحسب لما يمكن أو لا يمكن أن تقوم به الإنترنت وتويتر ومواقع التواصل الاجتماعي، بل تعلمهم أيضًا كيفية استعمال البرمجية والعتاد معًا بطرق إبداعية لا يمكن التنبؤ بها، وشبه قانونية دائمًا.

بين العالمي والمحلي، هناك دين متخط للحدود الوطنية: يبين استعمال الميديا الجديدة اليوم وبشكل واضح كيف أن الأندونيسيين لم يعد ممكنًا إغراؤهم على نحو حصري بالدعوة إلى التكنولوجيا الموطنة، ولا أن يقعوا في حب الأهواء العالمية التي يتم الترويج لها من المراكز الرقمية، على رغم أن الكثير ما زال يشارك من خلال اللجوء إلى التهجين. انتماءات أخرى هي في متناول اليد، فالشعبية الناشئة للبرمجية والعتاد الإسلامي مثال على ذلك.



صورة **1.10**. شارع موزس، يوغياكارتا، أندونيسيا. صورة للمؤلّف.

وكما كان واضحًا في حالة الأميش (Wetmore (Amish) (2007، فمقاومة التكنولوجيا من طرف ممارسي الدين المخلصين قد اتجهت إلى أن تكون حالة انتقاء حيث التكنولوجيا المناسبة أكثر من الرفض الشامل لكل التكنولوجيا الجديدة. من حيث الممارسة كانت كثير من الديانات الرسمية ناجحة في استعمال الإمكانات الرقمية الجديدة لصالحها (انظر Lim 2009). لكن بينما هناك وفرة في البحث حول كيف أثرت تكنولوجيا الميديا الجديدة ووسعت التدين التقليدي، فإن هناك إصدارات قليلة ركزت على ما فعلته بخصوص الأفكار المهيمنة للثورة الرقمية، أو علاوة على ذلك، كيف سعت إلى التدخل في ما نعرفه على أنه مجتمع للمعلومات. لقد تم استخدام

تكنولوجيا الميديا الجديدة في أندونيسيا كذلك لا لإظهار كيف ينبغي للإسلام الحديث أن يكون فحسب، بل أيضًا لإثارة النقاش حول أي اتجاه يجب أن تسلكه مثل هذه الحداثات المسلمة إذا كانت تتعين عليها معانقة العصر الرقمي، كما تشهد على ذلك الحالة الموالية.

مسلم الجيب (*The Pocket Muslim*): يظهر ملف 2007 امرأة مسلمة شابة مع جهاز رقمي في يديها. زوج من سدادات الأذن مخبأة تحت الحجاب، وتتدلى من الجهاز بوصلة صغيرة للصلاة. الجهاز الذي يباع باعتباره «أول آيبود إسلامي» هو من ضمن الأوائل التي استهدفت محبي موسيقى الجاز من الشباب المسلم على نطاق عالمي مع «مسلمي جيب» آخرين، (دائمًا مع، أو بالتركيز على، وظيفية الهاتف...). فمسلم الجيب هذا جهاز محمول يحتوي كل أنواع السمات متعددة الوسائط الإسلامية. من بين الوظائف هناك قرآن رقمي مرخص له (بلغات مختلفة، من بينها الأندونيسية، أو المالاوية Malay) من طرف الأزهر الشريف، وكتب إسلامية موجودة في صيغة إلكترونية، ورسوم متحركة لتحضير الحج السنوي إلى مكة. معظم الأجهزة المحمولة مصنوع بالخارج، وأحيانًا تحمل بكل فخر شهادة «صنع في مكة».

لقد شهدت أندونيسيا نموًّا مهمًّا في طبقتها المتوسطة الموسرة ـ ضد كثير من منظري العلمانية ـ وتفضل هذه الطبقة بشدة نمط حياة عصري لكن بطريقة أرثوذكسية على نحو ما، فنمو هذه الطبقة المتوسطة المسلمة في أندونيسيا والدول المجاورة مثل ماليزيا يتزامن مع التحول من إحياء إسلامي سابق في أوائل السبعينيات، حيث كان ينظر إلى الدين إلى حد كبير كترياق ضد القيم الاستعمارية الغربية، في

اتجاه ما حدده ڤول (Göle 2000) على أنه ما بعد الإسلاموية- دين يشمل التفاصيل الجوهرية لليومي ويخترق كل مناحي الحياة. فأنماط حياة ما بعد الإسلامويين تتحدى في آن الأرثوذكسي باعتباره قد تم «تلويثه» بالاستهلاكية الغربية والعلمانية الحديثة، مع تعبيرات عمومية للتدين مقترضة في شكل واضح صورة معارضيهم. إن الميديا الجديدة هي أداة بارزة في تأكيد مفهوم مثل نمط حياة المسلم الحديثة هذه (لوصف أكثر عمومية انظر Eickelman and Anderson 2003). لقد كانت الميديا الجديدة باستمرار موضوع فتوى، مع المتشددين الإسلاميين الذين ينادون بسرعة للدعوة إلى الحظر، مثلًا، المراهنات توضع من خلال النص، وإدانة مقتطفات من القرآن استعملت كرنات نغمية. وصنف آخـرون أكثر براغماتية التكنولوجيا باعتبارها سنة الله (sunnatulah)، ملقين باللوم لا على التكنولوجيا، ولكن على مستعمليها عندما تسير الأمور على نحو خاطئ. ومع ذلك، فإن استيراد التكنولوجيا الغربية قاد كثيرًا من الملسمين الحديثين إلى التفجع من مسألة كون البلدان المسلمة، حتى في العهد ما بعد الكولونيالي، لا تزال مستعمرة من طرف التكنولوجيا الغربية، وأن هذه التكنولوجيا متفوقة على رغم افتقارها إلى المكون الروحي. وبشكل واضح، فإن التحدي هنا هو كيف يتم تذكير المسلمين باستمرار بعظمة الله وتشجيعهم على الالتزام بقوانينه عند استخدام تكنولوجيا (المعلومات الحديثة).

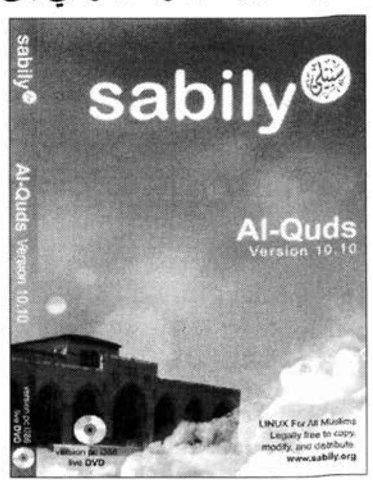
إلى حد الآن، هناك سيناريوهان، وبالرغم من أن أحدهما لا يستبعد الآخر، فقد انبثقا كجواب على ذلك. الأول يتعلق باستغلال الظهور الحديث الخارجي لتكنولوجيا المعلومات والاتصال (ICT) بالنسبة

إلى سيرورة أسلمة الحداثة. والنتيجة هي صياغة تكنولوجيا للميديا الجديدة وفقًا للأفضليات الموجودة سلفًا، ومنحها على نحو تفضيلي، إحساسًا إسلاميًّا واضحًا. السيناريو الثاني يحتمل أن يكون أكثر ثورية من حيث خاصيته، يركز على كيف أن الممارسات الإسلامية يمكن بحق أن تستفيد من تقدم التكنولوجيا الجديدة، ومن ثم تحديث الإسلام.

تُصَنف الممارسات الخاصة بالميديا الجديدة تلك التي كان قد تم صوغها وفقًا للذوق الإسلامي تحت المقاربة الأولى، فبحسب وصف كامبل (Campbell 2006) للهاتف الكوشر (kosher) أو ممارسات المراسلة النصية الكاثوليكية في الفيليبين لإلوود - كلايتن (Ellwood-Clayton 2003) (انظر Bell 2006 لدراسة مقارنة للممارسات التكنوروحية technospiritual)، فإن معظم هذه الممارسات قد استعملها مسلمون، مثل (Mobile Syariah Banking) أو خدمات النص المضافة والمصادقة، مثل هاتف القرآن (Al Quran Seluler) الذي انطلق سنة 2002 من طرف الداعية التلفزيوني آجيم (Aa Gym). لكن يمكن للمرء، أيضًا، أن يُدرِجَ هواتف المسلمين المختلفة التي استهدفت أسواق جنوب شرق آسيا. وأحد المجهودات المهمة لخلق برمجية تكون إسلامية في شكل واضح (على رغم أنها ليست أندونيسية حصرًا) كان مشروعًا مفتوح المصدر سُمي «سبيلي» (Sabily). وبحسب الموقع على الوِبْ، فإن [برمجية] «سبيلي» مجانية هي نظام تشغيل مفتوح المصدر «تم تصميمه من طرف مسلمين للمسلمين» (مقتفيًا أثر أنظمة أخرى مثل المسيحية أو حتى الشيطانية) وهو مبني على نظام توزيع

أوبونتو لينوكس (Ubuntu Linux)، وصيغ جديدة، بأسماء إسلامية مثل غزة (Gaza) أو بدر (Badr)، تظهر كل عشرة أشهر. يزود «سبيلي» «المستعملين المسلمين بأدوات وبرمجية إسلامية جاهزة للاستعمال»، مثل تطبيقات أوقات الصلاة ومرئي القرآن. إن «سبيلي» يزداد شعبية، وبالنظر إلى أفضلية البرمجية ذات المصدر المفتوح بين الأندونيسيين، فمن المرجح أن يجمع عددًا هائلًا من المعجبين.

إن كل العتاد والبرمجيات الإسلامية التي تم وصفها هنا هي موضوع لقواعد الدين وللأذواق (التجارية) المتغيرة بسرعة ولأعمار وولاء المستعملين (مثلًا الاختلافات في المواقف بين المسلمين تماشيًا مع المواقف السلفية والليبرالية والتقليدية أو المتطرفة). ولذلك قد يكون من الأجدى النظر إلى الاستعمال الحالي، ووفقًا للمسلمين، إلى ما يتم ربحه أو خسارته عند استعمال التكنولوجيا الملهمة دينيًا، وهو ما يقودني إلى المقاربة الثانية.



صورة 2.10. غطاء برمجية «سبيلي» المفتوحة المصدر المجانية. بإذن من الأخ مصلح، من فريق «سبيلي».

السيناريو الثاني الممكن ليس أسلمة كثيرة لما هو حديث، بل بالأحرى تحديث الإسلام، إذ إن كثيرًا من المسلمين الأندونيسيين ـمنظورًا إليهم من هذه الزاوية ومؤكدين الوظيفة بدلًا من الشكلـ لا يوافقون على المظاهر الخارجية للهواتف المحمولة المسلمة أو على برمجية دينية أو عتاد، بل إنهم فشلوا في رؤية الكثير من القيم المضافة. لماذا يتم شراء قرآن رقمي إذا كان للمرء نسخة ورقية في البيت؟ لماذا شراء هاتف يحوي برمجية أذان الصلاة بثمن باهظ إذا كان المرء يسكن في بلد حيث المساجد في كل مكان؟ فبينما في المقاربة الأولى تم صوغ ممارسات الميديا الجديدة في شكل واضح بالتفضيلات الدينية، ففي أمثلة أخرى توسعت الممارسة الإسلامية على نحو واضح بالإيجابيات التكنولوجية الجديدة. يتذكر المرء كيف أن الميديا الجديدة غيرت العطلة الإسلامية السنوية التي تكون في نهاية شهر رمضان. يعود الناس في كل أندونيسيا تقليديًّا إلى بيوتهم في هذا الوقت لإقامة علاقات اجتماعية مع أقربائهم، وطلب المغفرة عن التجاهل وسوء الفهم. ومع ذلك، يتم اليوم القيام بذلك في شكل متزايد عبر إرسال رسائل نصية أو بالاتصال بالأصدقاء والعائلة عبر مواقع التواصل الاجتماعي. ربما الأكثر إثارة هو كيف أن الميديا الجديدة في السياق الأندونيسي قد شرعت في تغيير العلاقات بين المسلمين من الجنس المقابل. يبدو أن الفتيات السلفيات، المقيدات على نحو واسع في محادثاتهن اليومية مع الشباب، هن من بين المستعملين الأكثر تحمسًا للمراسلة النصية، لأنها تسمح لهن بالتعامل بحرية أكبر مع الأصدقاء الذكور. وعلاوة على ذلك، تقدم

قوائم البريد الإلكتروني فضاءات عمومية جديدة للنساء المسلمات تعكس مصالحهن، بما فيها الصحة والتكاثر الجنسي وحقوق المرأة.

مقارنة العوالم الرقمية

كيف علينا أن ندرس إذًا، فكرة ومثال مجتمع المعلومات؟ استعملت الفقرة الأخيرة المواد الأندونيسية لتقديم بعض عناصر الإجابة عن كيف يمكن للأنثروبولوجي الرقمي أن يجري بحثًا إضافيًّا عن العوالم الرقمية المتعددة. لقد تم هذا بالإحالة على دراسات العولمة، وثقافة الميديا والثقافة المادية، خصوصًا تلك التي تتعامل مع التخصيص (customization) وممارسات أخرى للتوطين. ثانيًا، إن قراءة دقيقة للرقمي الأندونيسي وخصوصًا تطلعاته الدينية «عبر-الوطنية» تستخدم لمزيد من التدقيق في كيف أن التكنولوجيا الرقمية نفسها تستعمل بشدة لتصور مستقبل خاص، وآمال وتطلعات يمكن أن تكون مركزية لفهمنا للعوالم الرقمية لأناس آخرين.

أفكار ثقافية: الأسلوب والمزج والشعريات المحلية

الخط الرئاسي الهاتفي المباشر والهاتف المفكك اللذان يمثلان على التوالي صياغة نيوليبرالية من أعلى إلى أسفل لما يجب أن يكون عليه مجتمع المعلومات، وكذا أولئك الذين يحاولون المشاركة في مستقبل رقمي ليس مستقبلهم تبين جميعها كيف أن بعض سيناريوهات المستقبل القريب مترابط بعضها مع بعض.

مرة أخرى، هناك الكثير الذي ينبغي أن نتعلم منه هنا من طلاب العالم أو العمل الذي أنجز في ميدان الحداثات المتعددة. تبين مثل

هذه الأعمال كيف أن الأمر لا يتعلق فقط بتعديل أشكال أو إعادة تشفير ممارسة لتلطيف تأثير الحداثة (الكونية)، بل كيف أن الرقمي ومجالات أخرى من الحياة المخترقة على نحو متزايد من خلال سيرورات العولمة، هي مواقع لا يتم تحويل الناس فيها إلى حداثيين بل يجعلون أنفسهم حداثيين ومن ثم منح أنفسهم هوية وقدرًا (Gaonkar 1999). يركز كثير من الدراسات الأنثروبولوجية حول العالم على سيرورات التمركز، والتعميم والتهجين والتخصيص أو بشكل أعمّ، بالإحالة على السيرورات المنفصلة سابقًا (لكن غير الخالصة بالضرورة) للتقاليد الثقافية في السابق -هنا الرقمي الغربي والقراءات المحلية له- بحيث يمكن، إلى حدّ ما، مزجها، ممّا يؤدي غالبًا إلى أشكال جديدة.

هناك في ميدان الميديا والدراسات المادية وفرة في الحلول لكيفية دراسة الاعتمادات المبدعة للثقافة الرقمية المهيمنة بعيدًا عن مركزها. في دراسة مبكرة حول الفوتوغرافيا (القياسية) ليوروبا (Yoruba)، يتحدث سبراغ (Sprague 1978) عن الكيفيات التي قد يستعمل بها الشعب الأفريقي أو لا يستعمل التكنولوجيا المعاصرة لصياغة تقاليده الرمزية في شكل بصري، وهو ما قاده إلى استخلاص كيف «تشفر الصور الفوتوغرافيا فعلًا في يوروبا»(*).

لقد تبنى نتائج سبراغ وآخرين أولئك الذين يدرسون «شعريات الميديا الجديدة للسكان المحليين»، محيلين على الأسلوب المعترف

(*) اليوروبا هي المجموعة الإثنية الثالثة الأكبر في نيجيريا توجد في الجنوب الغربي للبلاد. وهناك مجموعة صغيرة تعيش أيضًا في بنين وشمال توغو، ويقدر عدد اليوروبا بأكثر من 20 مليون نسمة.

به ثقافيًّا وعلى الطرق التي نظمت بها المعرفة والمنطق والمثل الثقافية المتميزة وطرق التعبير عنها (Wilson and Stewart 2008).

تتضمن أمثلة من هذه الشعريات هجورث (Hjorth 2009) التي وصفت كيف أنه في كثير من المجتمعات الآسيوية، أدخلت كاميرات الهاتف المحمول «ممارسات تقنية لطيفة»: تخصيص «نسوي» يتراوح من أغلفة وردية أو حروف تتدلى من هاتف شخص ما إلى الجمالية اللطيفة لحمل كاميرا الهاتف المحمول بطريقة تبدو فيها العيون كبيرة والأجساد صغيرة. تصف غينسبورغ (Ginsburg 2002: 220)، وهي تكتب عن استعمال مجموعات الناس الأولى للميديا، شبكة «تنامي» (Tanami Network) (وهي شبكة مؤتمرات الفيديو) المبكرة التي أنشأتها مجموعات وارلبيري (Warlpiri) للأقاليم الشمالية بأستراليا. تم تصميم «تنامي» عن قصد للقطع مع «استعمال البيض» لتكنولوجيا المعلومات، وهي تعطي الأولوية اليوم للاتمركز وللتفاعلية. وفي سياق مماثل يدعو كريستي (Christie 2008) إلى مقاربة ودية للسكان الأصليين للتكنولوجيا الرقمية خصوصًا في ما يتعلق بتدبير الحقوق الرقمية. وفي عرض رائع، تصف ديردره براون (Deirdre Brown 2007) كيف أن مقاربة مثل هذه يمكن أن تحترم القيم الثقافية المحلية تجاه الرقمي. وفي تجربة بمتحف نيوزيلندا تمت رقمنة الأملاك الموروثة للماوري (Maori) من أجل عرضها، مع الأخذ بعين الاعتبار الملكية ومشاكل محتملة لنزع القداسة. قد يكون هذا أو غيره من التخصيصات الإبداعية هو ما يشكل مفتاحًا لاستمرار المشاريع الأنثروبولوجية في الرقمي.

في بعض النواحي تعكس الحالة الأندونيسية في الفقرة الماضية تقليدًا طويل الأمد في أنثروبولوجيا التكنولوجيا حيث، وفقًا لبرايان بفافنبرغر (Pfaffenberger 1992)، يكون التأكيد على السلوك الاجتماعي للأنشطة التكنولوجية الإنسانية. يشكل مجتمع المعلومات اليوم جزءًا من أنظمة واسعة جدًّا تدمج مشاكل التنظيم والتخصيص وإعادة الإنشاء. تتوق الحكومات الآسيوية الجنوب الشرقية، بما فيها حكومة أندونيسيا إلى الضبط آملة بأن تمكن مواطنيها من الانخراط في شكل حيوي في العصر الرقمي وتزويدهم بالتكنولوجيا والبنيات التحتية. ومع ذلك تجسد السمات التكنولوجية في معظمها طموحًا سياسيًّا واسعًا. لقد تم استعمال تكنولوجيا القمر الاصطناعي المبكرة في غالب الأحيان، كما يبين ذلك باركر (Barker 2005)، لنشر القيم الجاوية (Javanese values) المهيمنة إلى الجزر الأندونيسية الخارجية، وتقوية الرؤية العسكرية الوطنية لأرخبيل الألف جزيرة. وبينما تسمح الإنترنت الآن للأندونيسيين بالاشتراك في عالم شامل للرأسمالية والموضة والاستهلاكية، فإن نجاح الميديا الاجتماعية والهاتف المحمول يتواصل قياسه بمساهمتها في النمو الاقتصادي الوطني والدولي ـ كل ذلك تماشيًا مع ما استدل عليه نقاد مثل باربروك وكاميرون (Barbrook and Cameron 1996) في أنّه «الإيديولوجيا الكاليفورنية». السيناريو الثاني حيث الهاتف المفكك يترسخ كنموذج يوضح مفهوم بفافنبرغر «للتعديل»، أو لاستراتيجيات تعويض

«فقدان الاعتداد بالنفس، والهيبة الاجتماعية والسلطة الاجتماعية التي سببتها التكنولوجيا» (Pfaffenberger 1992 : 506). ففي الوضع الأندونيسي، يعني استعمال التكنولوجيا الهجينة والقرصنة وأشكال أخرى للعولمة الرخيصة الوصُولَ إلى النظام المهيمن وغير المخترق من نواحٍ أخرى من قبل أولئك الأقل حظًّا رقميًّا. وهذا يتركنا مع إعادة الأشياء، أي السيرورة الثالثة التي أشار إليها بفافنبرغر (Pfaffenberger 1992 : 506) الذي قال إنها ترتكز على تصنيع نتاجات صنعية مضادة (counterartefacts)، والتي «يعتقد أنها تنفي أو تقبل التضمينات السياسية للنظام المهيمن». قد يكون للبرمجية والعتاد الإسلامي إحساس مختلف بالنسبة إلى مستعمليهما، لكنهما يختلفان من الناحية الوظيفية بشدة عن نظيرهما العلماني. ويشارك المسلمون الأندونيسيون في شكل كامل في مجتمع المعلومات اليوم، وبينما هناك نقاش كثير حول ما يمكن فعله أو لا يمكن فعله ببعض من التكنولوجيا الجديدة، فإن هذا يحصل من دون انفصال جذري عما يفعله النظراء الآخرون في أنحاء العالم- أو هو كذلك؟

مُثُل ثقافية: مجتمع المعلومات الإسلامي

إن أحد المظاهر المهمة لاستعمال تكنولوجيا المعلومات والاتصال الأندونيسية المسلمة هو حمولتها «عبر- الوطنية» المتزايدة، فهذه ليست مجرد مسألة مجموعات راديكالية ذكية تكنولوجيًّا تنشر مُثُل الخلافة السيبرانية. كثير من المفكرين التقدميين يعززون مفهوم أمة الغد، الذي أشار إليه أولًا أناس من قبيل المفكر

الإسلامي ساردار (Sardar) وتم تبنيه من طرف الزعيم الماليزي المعارض أنور إبراهيم (Ibrahim 1991) والذي يمكنه أن يتنافس مع السلطة الجاذبة للحشود الخاصة بالأصولية السيبرانية، أو مجتمع المعلومات الليبرالي ذي الأسلوب الغربي. فمثل سمات المجتمع المسلم ما بعد الحداثي هذه ليست في السياق الأندونيسي بعيدة أبدًا. يمكن المرء أن يفكر في مبادرات من القطاع الخاص، بما في ذلك خدمات الاتصالات السلكية «عبر- الوطنية» التي تسمح للحجاج الأندونيسيين باستعمال هواتفهم الشخصية واشتراكاتهم بينما هم في الأراضي المقدسة، أو مركز التطور الرقمي بالمال الماليزي وبالخبرة الذي تم بناؤه في «المدينة»: ليس صدفة أنها المدينة المقدسة التي شهدت بداية الاكتساب الإسلامي للمعرفة، والتي اختيرت الآن لتحويل المسلمين وإحداث نهضة حقيقية في العصر الرقمي. وبشكل مماثل، ساهم الـ«فايسبوك» ومواقع التواصل الاجتماعي الأخرى في التبادل الديني بين الشباب الأندونيسي ونظرائهم المسلمين في كل مكان، فـ«سبيلي» -المشار إليه أعلاه- هو واحد من هذه المشاريع، وقد تم إطلاقه من طرف المبرمج التونسي المقيم في باريس والذي استضافه خادم (server) كويتي، وهو الآن مشهور على نحو خاص في ماليزيا وأندونيسيا، وهو ليس مثالًا مهمًّا للخاصية «عبر- الوطنية» بدلًا من العالمية لاستعمال تكنولوجيا المعلومات والاتصال اليوم فحسب، بل يمثل الرغبة الحديثة لما سمي «برمجية جنوب- جنوب»، كما تم التعبير عنها من قبل المشاركين في المنتدى التونسي 2000 حول تكنولوجيا المعلومات والاتصال والتنمية في

العالم الإسلامي ومنظمة المؤتمر الإسلامي (OIC). في 2003، في مؤتمرها الذي ينعقد مرة كل سنتين بماليزيا، كشفت «منظمة المؤتمر الإسلامي» عن رؤية 1441 (2020 وفق التقويم الغربي)، فقد حثت دولها الأعضاء الست والخمسين على التركيز على تقوية الاقتصاد المبني على المعرفة (K-economy) ومحاربة الانقسامات العميقة التي تهدد معظم العالم الإسلامي. كثير من الأكاديميين المسلمين العالميين منخرطون في شكل كامل في هذه الحركة، التي نقلت اليوم في شكل واسع تكنولوجيا الإعلام والاتصال للعالم الإسلامي أو (ICT4M). منذ سنوات قليلة خلت، جاء موقع «إسلاميك وورلد نت» (Islamic-world.net) الموجود بمعهد خليفة بماليزيا، بـ«خطة وب» (Web Plan) لإنشاء بوابة وب إسلامية رقم واحد لتقدم معلومات إيجابية حول الإسلام وتمنح تعاليق يومية على أحداث أخبار العالم من منظور إسلامي. هناك استراتيجيات أخرى في المنوال نفسه، بما أن الدعاية الحالية لوِبْ 2.0 (Web 2.0) تتضمن استطلاعات الرأي لتقويم رأي المسلمين عبر العالم بخصوص قضايا متنوعة مهمة للإسلام. هناك أيضًا وعد التطورية (developmentalism)، ومع ذلك فالأكثر أهمية هو الاقتراح المتعلق بتطوير «النت الإسلامي» (Islamic Net) منفصلًا عن الإنترنت كما نعرفها، ومع التوفر على الأقل على محطة كمبيوتر واحدة في كل مسجد في العالم المقترن بها. وبالعودة إلى الميديا الجديدة، يبدو أن الأمة العالمية النطاق قد استيقظت وأصبحت في شكل متزايد مدركة ذاتها، فمع مواطن عالمي من أصل خمسة أغلبهم

ليسوا «على الخط»، كما يحذر بونت (Bunt 2009)، فإن الأحلام التكنولوجية الجديدة قد تمت، ويمكن أن تؤثر كثيرًا في مجرى ما نفهمه على أنه مجتمع المعلومات اليوم.

كيف إذًا، نقرأ المستقبل الرقمي؟

لماذا علينا أن نهتم بأحلام الغد الرقمية؟ ولماذا نركز على سخط مجتمع المعلومات اليوم؟ الجواب البسيط هو ما يقوم به الأنثروبولوجيون، فهم يبينون أن هناك دائمًا طرقًا مختلفة لتناول مشكل ما، وأنه على ما يبدو، يمكن المشكل أن يختلف حتى من مجتمع إلى آخر. لقد ركزت دراسات حول الثقافة الرقمية حتى الآن على المراكز القوية لمجتمع المعلومات، مركزة على مختبرات البحث وعلى ثقافات الغيكس والشباب في المدن الكبرى لغرب آسيا وشرقها، تاركة بقية العالم يتطور رقميًا، ومن ثم جرى التركيز على دراسات تكنولوجيا الإعلام والاتصال من أجل التنمية (ICT4D). وإن كان الاهتمام بتكنولوجيا المعلومات في الجنوب الإسلامي يبين شيئًا واحدًا، فهو كيف تُسْتَعمَل التكنولوجيا الرقمية لتصور المستقبل الخاص والأنماط الثقافية. وعلى نحو متزايد، فإن الرقمي نفسه يعد لبنة بارزة لتشكيل مستقبل الناس. إن إحدى المهمات الرئيسية للأنثروبولوجي الرقمي قد تكون مقارنة مثل هذه المستقبليات أو أشكال المستقبل، فالثورة الرقمية ومجتمع المعلومات الغربي ليسا سوى اثنين من هذه الميتاحكايات الممكنة.

لم تكن هناك مكافئات إثنوغرافية للكتب المشهورة حول تلك الأمكنة حيث تتمّ صياغة المستقبل الرقمي فعلًا: المجالس

الإدارية المحلية للاعبين المتعدّدي الجنسيات مثل «غوغل» و«نوكيا» و«سامسونغ» حول الحياة اليومية في مراكز النمو الرقمية، مثل «بورتو ديجيتال» (Porto Digital) وهي مبادرة للتكنولوجيا المتطورة في البرازيل، والمجمّع الصناعي الرقمي غورو (Guro) الكوري، ومدينة اقتصاد المعرفة للمدينة(*)... وسواها من المبادرات المهتمّة بصياغة المستقبل الرقمي. مرة أخرى، إنها فقط نصف الصورة، وإن على أنثروبولوجيي الرقمي أن يعملوا جيدًا على إدماج تلك الأمكنة الموصولة بالإنترنت في شكل غير ملائم. إن مقالة واتس (Watts 2008) عن الأوركني (Orkney) الإسكتلندية، وهي موقع لصنع مستقبل التكنولوجيا المتطورة في مكان بعيد، تفيد كمثال جيد، كما تفعل ذلك دراسة عن سلبيات المستقبل المعلوماتي للنساء العاملات في صناعة تكنولوجيا المعلومات في باربادوس (فريمان, Freeman 2000) والدراسة المشابهة لليندكويست (Lindquist 2009) بخصوص المحرومين رقميًّا في جزيرة باتام (Batam) الأندونيسية. لن يكون كل واحد مهتمًّا بإقامة بحث ميداني بين صانعي السياسات ومجموعات التفكير (think tanks) وعلماء المستقبليات، لكن هؤلاء ليسوا وحدهم مَن يصنع المستقبل. لقد بين البحث الميداني الأنثروبولوجي أن وجود حلم متدفق بخصوص إمكانات المستقبل شيء، واعتبار كيف أن مثل هذه الأحلام تعمل على الحاضر وعلى أولئك الذين يبدو أنه تم تركهم بلا صوت في مثل هذه الأمور، هو شيء آخر. قد تبدأ مسارات محتملة نحو المستقبل من أفعال صغيرة

(*) المقصود المدينة المنورة.

للمقاومة، مثل الصيغة المسلمة لـ«الفايسبوك»، أو الهاتف المعاد تصميمه ذاتيًّا بالنسبة إلى الفقير. مع أجزاء أخرى من العالم المتبنية والمتملكة والمعيدة صياغة تكنولوجيا المعلومات في شكل واسع، والمدمجة للممارسات الرقمية في ثقافة خاصة بها، فإن عصرًا جديدًا مثيرًا بدأ يتشكل بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين. الأمر متروك لنا لنبين كيف أن التكنولوجيا عندما تصل إلى تلك الأجزاء من العالم التي وقع الاهتمام بها تقليديًّا قد تقود إلى إعادة تشكيل أنظمتنا السوسيو-تقنية، وكيف أن استعمال الناس الآخرين لها قد يصوغ أحلامنا الخاصة بالنسبة إلى تكنولوجيا الغد.

المراجع

After SMS Rumor, SBY Asks Media to be Cautious. *Jakarta Post Online,* June 5. http://www.thejakartapost.com/news/2011/05/30/after-sms-rumor-sby-asks-media-be-cautious.html.

Allen, D. 2001. *Getting Things Done: The Art of Stress-free Productivity.* London: Penguin Books.

Anderson, B.R O'G. 1983. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism.* London: Verso.

Aupers, S., D. Houtman and Peter Pels. 2008. Cybergnosis: Technology, Religion and the Secular. In *Religion: Beyond a Concept,* ed. H. De Vries, 687-703. New York: Fordham University Press.

Bar, F., F. Pisani and M. Weber. 2007. Mobile Technology Appropriation in a Distant Mirror: Baroque Infiltration, Creolization and Cannibalism. *Seminario sobre Desarrollo*

Económico, Desarrollo Social y Comunicaciones Móviles en América Latina, April 20-21. http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.184.5809&rep=rep1&type=pdf.

Barbrook, R. 2007. *Imaginary Futures: From Thinking Machines to the Global Village.* London: Pluto.

Barbrook, R., and A. Cameron. 1996. The Californian Ideology. *Science as Culture* 6(1): 44-72.

Barker, J. 2005. Engineers and Political Dreams: Indonesia in the Satellite Age. *Current Anthropology* 46(5): 703-727.

Basel Action Network. 2002. *Exporting Harm: The High-tech Trashing of Asia.* Basel: BAN.

Baym, N. K. 2010. *Personal Connections in the Digital Age.* Cambridge, UK: Polity.

Bell, G. 2006. No More SMS from Jesus: Ubicomp, Religion and Techno-spiritual Practices. *Lecture Notes in Computer Science* 4206: 141-158.

Brown, D. 2007. Te Ahu Hiko: Digital Cultural Heritage and Indigenous Objects, People, and Environments. In *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse,* eds. Fiona Cameron and Sarah Kenderdine, 78-91. Cambridge, MA: MIT Press.

Bunt, G. R. 2009. *IMuslims: Rewiring the House of Islam.* Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Burgess, A. 2004. *Cellular Phones, Public Fears, and a Culture of Precaution.* New York: Cambridge University Press.

Campbell, H. 2006. Texting the Faith: Religious Users and Cell Phone Culture. In *The Cell Phone Reader: Essays in Social Transformation,* eds. A. P. Kavoori and N. Arceneaux, 139-154. New York: Peter Lang.

Castells, M. 1997. *The Information Age: Economy, Society and Culture.* Malden, MA: Blackwell.

Castells, M., M. Fernández-Ardèvol, J. Linchuan Qiu and A. Sey. 2007. *Mobile Communication and Society: A Global Perspective: A Project of the Annenberg Research Network on International Communication.* Cambridge, MA: MIT Press.

Christie, M. 2008. Digital Tools and the Management of Australian Aboriginal Desert Knowledge. In *Global Indigenous Media: Cultures, Poetics, and Politics,* eds. P. Wilson and M. Stewart, 270-286. Durham, NC: Duke University Press.

Code Breakers. 2006. Asia Pacific Development Information Programme. DVD documentary. London: One Planet Pictures. http://www.archive.org/details/The-Codebreakers.

Donner, J. 2007. The Rules of Beeping: Exchanging Messages Via Intentional «Missed Calls» on Mobile Phones. *Journals of Computer-Mediated Communication* 13(1): 1-22.

Dor, D. 2004. From Englishization to Imposed Multilingualism: Globalization, the Internet, and the Political Economy of the Linguistic Code. *Public Culture* 16(1): 97-118.

Edgerton, D. 2007. *The Shock of the Old: Technology and Global History since 1900.* Oxford: Oxford University Press.

Eickelman, D. F., and J. W. Anderson. 2003. *New Media in the Muslim World: The Emerging Public Sphere.* Bloomington: Indiana University Press.

Ellwood-Clayton, B. 2003. Texting and God. The Lord Is My Textmate-Folk Catholicism in the Cyber Philippines. In *Mobile Democracy: Essays on Society, Self and Politics,* ed. Kristóf Nyíri. Vienna: Passagen. http://www.socialscience.t-mobile.hu/dok/8_Ellwood.pdf.

Ferguson, J. 1999. *Expectations of Modernity: Myths and Meanings of Urban Life on the Zambian Copperbelt.* Berkeley: University of California Press.

Freeman, C. 2000. *High Tech and High Heels in the Global Economy: Women, Work, and Pink-collar Identities in the Caribbean.* Durham, NC: Duke University Press.

Gaonkar, D. P. 1999. Alter/Native Modernities-On Alternative Modernities. *Public Culture: Bulletin of the Project for Transnational Cultural Studies* 11(1): 1.

Ginsburg, F. 2002. Mediating Culture: Indigenous Media, Ethnographic Film, and the Production of Identity. In *The Anthropology of Media: A Reader,* eds. K. M. Askew and R. R. Wilk, 210-231. Malden, MA: Blackwell.

Goggin, G. 2006. *Cell Phone Culture.* London: Routledge.

Göle, N. 2000. Snapshots of Islamic Modernities. *Daedalus: Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences* 129(1): 91.

Hartoko, A. 2010. *Belajar cepat situs pertemanan paling gaul, plus tips & tricks* [*Quick Lessons on the Most Hip Social Network Sites (Plus Some Tricks)*]. Jakarta: Buku Kita.

Hassan, R. 2008. *The Information Society.* Cambridge: Polity Press.

Heeks, R. 2008. Current Analysis and Future Research Agenda on «Gold Farming»: Real-World Production in Developing Countries. IDPM Working Papers, University of Manchester. http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/di_wp32.htm.

Hill, D. T., and K. Sen. 2005. *The Internet in Indonesia's New Democracy.* London: Routledge.

Hjorth, L. 2008. *Mobile Media in the Asia Pacific: The Art of Being Mobile.* London: Routledge.

Horst, H. A., and D. Miller. 2006. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication.* Oxford: Berg.

Hughes, N., and S. Lonie. 2007. M-Pesa: Mobile Money for the «Unbanked», Turning Cell Phones into 24-hour Tellers in Kenya. *Innovations* (Winter-Spring): 63-81.

Ibahrine, M. 2008. Mobile Communication and Sociopolitical Change in the Arab World. In *Handbook of Mobile Communication Studies,* ed. J. E. Katz, 257-572. Cambridge, MA: MIT Press.

Ibrahim, A. 1991. The Ummah and Tomorrow's World. *Futures* 23: 302-310.

Inda, J. X., and R. I. Rosaldo, R. I. 2008. *Anthropology of Globalisation: A Reader.* Malden, MA: Blackwell.

Katz, J. E. 2006. *Magic in the Air: Mobile Communication and the Transformation of Social Life.* New Brunswick, NJ: Transaction.

Katz, J. E. 2008. *Handbook of Mobile Communication Studies.* Cambridge, MA: MIT Press.

Lim, F.K.G. 2009. *Mediating Piety: Technology and Religion in Contemporary Asia.* Leiden: Brill.

Lim, M. 2003. From War-net to Net-war: The Internet and Resistance Identities in Indonesia. *International Information and Library Review* 35: 233-248.

Lindquist, J. 2009. *The Anxieties of Mobility. Development and Migration in the Indonesian Borderlands.* Honolulu: University of Hawaii Press.

Ling, R. S., and J. Donner. 2009. *Mobile Communication.* Cambridge: Polity Press.

Magdalena, M. 2009. *Situs Gaul, Gak Cuma buat ngibul (tips lengkap cari duit, cari jodoh & cari dukungan) [Cool Sites Are Not Just for Cheating (Tips to Make Money or Find a Partner)*]. Jakarta: Gramedia.

Mathews, Paul W. 2010. *Asian Cam Models: Digital Virtual Virgin Prostitutes.* Quezon City: Giraffe Books.

McLuhan, M. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man.* New York: McGraw-Hill.

Miller, D. 2011. *Tales from Facebook.* Cambridge: Polity Press.

Molony, T. 2008. Non developmental Uses of Mobile Communication in Tanzania. In *Handbook of Mobile Communication Studies,* ed. J. E. Katz, 339-352. Cambridge, MA: MIT Press.

Morley, D., and K. Robins. 1995. *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes, and Cultural Boundaries.* London: Routledge.

Nugroho, Yanuar. 2011. *Citizens in @ction: Collaboration, Participatory Democracy and Freedom of Information Mapping Contemporary Civic Activism and the Use of New Social Media in Indonesia.* Manchester Institute of Innovation Research and HIVOS Regional Office Southeast Asia Report. http://www.cdi.manchester.ac.uk/newsandevents/documents/Citizensinaction-MIOIR-HIVOSFinal_Report. pdf.

Pertierra, R. 2010. *The Anthropology of New Media in the Philippines.* IPC Culture and Development Series. no. 7. Quezon City: Institute of Philippine Culture, Atone de Manila University.

Pertierra, R. [et al.] 2002. *Txt-ing Selves: Cellphones and Philippine Modernity.* Malate, Philippines: De La Salle University Press.

Pfaffenberger, B. 1992. Social Anthropology of Technology. *Annual Review of Anthropology* 21: 491-516.

Pretor-Pinney, G., and Cloud Appreciation Society. 2006. *The Cloudspotter's Guide.* London: Sceptre.

Qiu, J. L. 2009. *Working-class Network Society: Communication Technology and the Information Have-less in Urban China.* Cambridge, MA: MIT Press.

Rafael, V. L. 2003. The Cell Phone and the Crowd: Messianic Politics in the Contemporary Philippines. *Public Culture* 15(3): 399-425.

Shome, R. 2006. Thinking through the Diaspora. *International Journal of Cultural Studies* 9(1): 105-124.

Slama, M. 2010. The Agency of the Heart: Internet Chatting as Youth Culture in Indonesia. *Social Anthropology* 18(3): 316-330.

Sprague, S. 1978. Yoruba Photography: How the Yoruba See Themselves. *African Arts* 12: 52-59.

Standage, T. 1998. *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers.* New York: Walker.

Sullivan, N. P. 2007. *You Can Hear Me Now: How Microloans and Cell Phones Are Connecting the World's Poor to the Global Economy.* San Francisco: Jossey-Bass.

Tsing, A. L. 2005. *Friction: An Ethnography of Global Connection.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Turner, F. 2006. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism.* Chicago: University of Chicago Press.

Watts, L. 2008. Orkney: Landscapes of Future Resistance. Paper presented at *4S/EASST 2008* (August). Erasmus University Rotterdam, August. http://eprints.lancs.ac.uk/11452/.

Wetmore, J. 2007. Amish Technology: Reinforcing Values and Building Community. *IEEE Technology and Society Magazine* 26(2): 10-21.

Wilson, P., and M. Stewart. 2008. *Global Indigenous Media: Cultures, Poetics, and Politics.* Durham, NC: Duke University Press.

Xiang, B. 2007. *Global «Body Shopping»: An Indian Labor System in the Information Technology Industry.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Yi-Shan-Guan. 2006. Nick Yee's Daedalus Project: The Psychology of MMORPGs. Untitled entry. http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001493.

Zandbergen, D. 2011. New Edge, Technology and Spirituality in the San Francisco Bay Area. PhD thesis, Leiden University.

11

الالتزام الرقمي: الصوت والمشاركة في التنمية

جو تاكي

لقد سبقت مناقشة ما يشكل المشاركة الديموقراطية عبر العالم (Gaventa 2006)، فالديموقراطية هي لغة التغيير المفروضة عسكريًّا، وقوى السوق النيوليبرالي وأجندات التنمية العالمية (Appadurai 2002; Gaventa 2006). ولقد اعتُبِرَت المشاركةُ، التي هي حجر الزاوية للديموقراطية وللتنمية العالمية، لبنةَ الإصلاح والتقدم، فبينما تدل الديموقراطية على المشاركة السياسية الرسمية، فإن ما يشكل مركزية مفهوم المشاركة هذا هو القضايا التي يمكن أن تشملها فكرة «الصوت» (voice). يتعلق الصوت بالقوة على تمثيل الذات والحق في التعبير عن رأي ما. إن وعد الصوت ـفرصة التحدث وأن يتم الإنصات إليك وأن يكون لديك بعض التأثير في القرارات التي تؤثر في حياة شخص ماـ يعد مركزيًّا بالنسبة إلى الشرعية المؤسساتية للديموقراطيات المعاصرة (Couldry 2010). إنه أيضًا نواة للمقاربة المبنية على الحقوق الخاصة بالتنمية العالمية (Sen 1999, 2002)، وللخطابات والسياسات حول التضمين والإقصاء الاجتماعيين والرقميين، فالصوت والمشاركة يعدان

مفهومين مشحونين ورائجين جدًّا في التنمية التي تشير إلى توتر بين حتمية التعامل مع الأوضاع المحلية واحتياجات المجتمعات المتلقية المساعدات، وباراديغم التحديث الذي يستمر في دعم سياسات التنمية وممارساتها. وبينما كان الاهتمام منصبًّا على قضايا الصوت والمشاركة ـمثلًا عبر أصوات البنك الدولي المتعلقة ببرنامج الفقرـ، فإن اهتمامًا أقل بكثير قد تم إيلاؤه للأفكار حول «الاستماع» في الحقل الواسع للتنمية.

وكما يستدل على ذلك جيمس فيرغسن (Ferguson 1994) في **الآلة المضادة للسياسة** (*The Anti-Politics Machine*)، تعد التنمية مفهومًا منظمًا مركزيًّا لعصرنا، بحيث يصوغ تفكيرنا حول كثير من دول العالم. إنه مشروع سياسي، وقد أصبح أيضًا شبكة تأويلية تزود بمعنى مجموعة من الملاحظات. ولا يعني هذا أن «التنمية» مفهوم لا خلاف حوله، لكن هذه إشكالية تفرض أسئلة أكثر من كونها تقترح أجوبة. سيركز هذا الفصل على حقلين فرعيين مميزين للتنمية (C4D) و(ICT4D)، وذلك من خلال دراستين للحالة لبحث حديث حول العلاقة بين الميديا والتكنولوجيا والتنمية. يبحث هذا الفصل الاختلافات بين الحقلين الفرعيين داخل النقد الأنثروبولوجي الواسع للتنمية، وينقلنا من أجندات الفجوة الرقمية إلى مفاهيم ثقافة المشاركة. أجريت الدراسة الأولى في جنوب آسيا وهي تجريب في إنشاء المحتوى التشاركي مع تركيز على قضايا الصوت. وتنخرط دراسة الحالة الثانية في مشروع في نيبال (Nepal)، وتبحث في قضايا تتعلق بتثمين الصوت أو الاعتراف به، أي ما يمكن أن نفكر فيه من حيث

الاستماع. سيتم استعمال الدراستين لتبيان بعض التحديات الرئيسية بالنسبة إلى التواصل من أجل التنمية (C4D)، وتكنولوجيا المعلومات والاتصال من أجل التنمية (ICT4D)، ومُثُل المشاركة مع الآثار المترتبة على التنمية على نطاق واسع، والطرق التي بواسطتها يمكن الأنثروبولوجيا الرقمية أن تشكل أجندات هذه التنمية. ووفقًا لفيرغسن (Ferguson 1994) أنا أقل انشغالًا هنا بكيف ولماذا أصبحت التنمية مفهومًا مركزيًّا وإشكاليًّا وأكثر أهمية في تأثيراته على العالم عبر ممارسة التنمية، وبينما يؤدي تقدير خطاب التنمية ونقده في الغالب إلى نوع من أشكال الهيمنة الغربية، فإنني منشغلة أيضًا بالتعقيدات المتعلقة بكيف أن هذا يُنقل ويُحتضَن ويُقَاوم ويُجرب عبر الممارسة. وبهذه الكيفية، فإن الفصل يطمح إلى تجنب المقاربة الشعبوية والتفكيكية المفرطة للتنمية (Olivier de Sardan 2005) لفائدة بحث في خصوصيات التنمية عبر الممارسة.

التنمية والميديا والتواصل والرقمي

لم تبلغ مفاهيم التنمية التي نشأت في أعقاب الحرب العالمية الثانية، والمدمجة في معظم الأحيان في الأطر النظرية لنظرية التحديث في بلدان العالم الثالث، مرحلة تنمية دول العالم الأول التي تقع إلى حد كبير في الغرب (Crewe and Harrison 1998; Escobar 1995). تقتضي المجهودات لنقل المجتمعات المختلفة نحو مسار التنمية، من بين أشياء أخرى، إدخال التكنولوجيا الحديثة (Waisbord 2001). انطلاقًا من إدخال تكنولوجيا الإنتاج

والصناعات للفلاحين، والتكنولوجيا الطبية والتخطيط الأسري إلى برمجة وسائل الاتصال الجماهيري، وتسجيل قياسات البنية التحتية للميديا، مثل الصحافة الحرة والراديو، وفي الآونة الأخيرة الإنترنت ومعدلات انتشار الهاتف المحمول، فإن مفاهيم نقل التكنولوجيا كطريق لصياغة وتغيير الوضع السوسيواقتصادي الحالي تظلّ مركزيّة لأجندات التنمية.(Gardner and Lewis 1996)

في هذا السياق الواسع، برز الاتصال من أجل التنمية باعتباره حقلًا للمعرفة والممارسة (Waisbord 2008; Wilkins 2000; Wilkins and Mody 2001). يقترح سرفايس (Servaes 2008) أنه بينما الكلمات المستعملة لتحديد الاتصال من أجل التنمية قد تغيرت عبر الزمن، فإن تعاريف منتصف السبعينيات تتضمن محاور ثابتة في شكل معقول. وهذا يدور حول تقنيات الاتصال والميديا باعتبارها سيرورات تشاركية للتغيير الاجتماعي والحوار كمفتاح لسيرورات الإدماج من الناحية الاجتماعية (مثلًا Fraser and Villet 1994; Rogers 1976; United Nations 1997; World Congress on Communication for Development 2006). فالنظريات الكامنة وراء الاتصال التنموي قد تحولت في شكل مهم عبر الزمن نحو باراديغمات اتصال تشاركية. إن أفكار الاتصال باعتباره تبادلًا ومعانيَ وسيرورات، بدلًا من نقل الرسائل قد تم تجسيدها، وإن كان هذا لم يُمارَس على نحو واسع وتام كما نظن ذلك عمومًا (Fraser and Restrepo-Estrada 1998; Inagaki 2007). إن مقاربة تواصلية تشاركية تعد متممة لبيئات التواصل الرقمية الجديدة، لأنها تعزز

النماذج الأفقية والتشاركية للتنمية بدلًا من النماذج العمودية ذات الاتجاه الواحد، المنحدرة من الأعلى إلى الأسفل، والمرغوب فيها أكثر في مقاربات التحديث والنمو الاقتصادي للتنمية (Servaes 2008; Waisbord 2001). وبالإضافة إلى ذلك، بينما نماذج التحديث والنشر الخاصة بالتنمية وبتواصل التنمية تُعتبَر قد عفّى عليها الزمن (Waisbord 2001, 2008)، فإنها ما زالت تبدو أنها تقود السياسة والممارسة (Inagaki 2007; Mansell 2011).

وعندما يتعلق الأمر بمجال تكنولوجيا الإعلام والاتصال من أجل التنمية، فإن الجهد والتركيز يتجهان إلى أن يكونا على تطبيقات مجددة لتكنولوجيا الإعلام والاتصال نحو النمو الاقتصادي وعلى النشر الفعال للمعلومات، ومن ثم وضع كل القوة على التكنولوجيا وعلى مطوريها بدلًا من الشعوب الفقيرة والمهمشة (Unwin 2009). تم النظر إلى تكنولوجيا الإعلام والاتصال من طرف بعض مؤيديها في هذا المجال باعتبارها قدمت مساهمة متقدمة للتنمية، متناسين في شكل واضح وعدها الأصيل بالنسبة إلى التغيير ـالتكنولوجيا المدمرة وفقًا لهيكس (Heeks 2010) يمكن أن تنقل الموارد من الشمال إلى الجنوب، ويمكن أن تغير التنمية ذاتها. فمثل هذا التركيز على الخصائص التحويلية لتكنولوجيا الإعلام والاتصال باعتبارها خيرًا عالميًّا ومفهومًا كونيًّا يتجه إلى تقويم خصوصيات الشعوب الفقيرة والمهمشة، ويقوي النماذج التحديثية المعيارية للتنمية (Unwin 2009) ويحافظ على مفهوم التكنولوجيا باعتبارها حلًّا لمشكل التنمية الذي تمكن معالجته عبر الفعالية

المتزايدة في الإنتاج (Heeks 2005). إن هدف التنمية البشرية المتعلق بتوسيع حرية الناس وإمكاناتهم (Sen 1999) كان دائمًا غير متصل بالتدخلات المركزة على التكنولوجيا التي تم توضيحها بدراسة أنظمة المعلومات أكثر من دراسات التنمية (Heeks 2010). فمن جهة، قاد تعزيز التكنولوجيا الجديدة للاتصال والمعلومات الخاصة بالتنمية، المستندة إلى وعدها باعتبارها دلائل تطبيقية للفعالية، دون شكّ، نحو تجارب مجددة كثيرة، لكنها مساوية للتطور السريع وتوسيع ردود الحتمية الإلكترونية من طرف وكالات التنمية (Article 19, 2005: 3).

لقد تم تعزيز تكنولوجيا الإعلام والاتصال باعتبارها تكنولوجيا محولة تخلق «اقتصادات معرفة» جديدة و«مجتمعات مشبكة» (Castells 1996; Selwyn 2004). لقد برز مصطلح «الفجوة الرقمية» كمؤشر صارخ لأولئك الذين هم جزء من هذه التطورات الجديدة، وأولئك الذين ليسوا جزءًا منها. لكن هذا المصطلح قد تم التشكيك فيه أخيرًا وسقط على نحو واسع من الاستخدام ما عدا بالنسبة إلى أولئك الذين يركزون أساسًا على التكنولوجيا والبنية التحتية. وقد تم اعتبار المصطلح أقل فائدة من «التفاوت الرقمي» (digital inequality)، أو «الاحتواء الرقمي» (digital inclusion) (DiMaggio and Hargittai 2001; Selwyn 2004) كطريقة لوصف العلاقات بين تكنولوجيا الإعلام والاتصال والتنمية بالنسبة إلى أولئك الذين هم أكثر تركيزًا على التنمية ذاتها. هناك علاقات متبادلة معقدة بين الشبكات الاجتماعية والتكنولوجية

وقضايا الولوج مقابل الاستعمال الفعال أو الالتزام (Warschauer 2003). فبينما كان مصطلح «الفجوة الرقمية» مفيدًا في إبراز ثغرات البنية التحتية، كما للقضايا المعقدة للوضع الاجتماعي والاقتصادي، فإن المشكل الأساس كان الطريقة التي ركزت بها نقاشات سياسية الفجوة الرقمية على نحو خاص على القضايا الكبرى، مفترضة أن التكنولوجيا الرقمية مفيدة لكل المواطنين، وأن الحاجز الوحيد لسد الفجوة هو الافتقار إلى الولوج. وكما أشار مانسل (Mansell 2000)، فإن تأويل أسباب الهوة ونتائجها كان غير كاف، وبسبب هذا كانت هناك إجراءات لسد الفجوة أو لفهم نتائجها. وكان ينظر إلى سلبيات التموقع في الجانب الخطأ من الهوة باعتباره نابعًا من الطرق التي تم بها فهم العلاقات الاجتماعية والتقنية على مسافة من الممارسات الحقيقية، بدلًا من الكيفية التي تم عيشها بها.

وكما أبرز ذلك الأنثروبولوجيون، يلفت مانسل (Mansell 2011) انتباهنا إلى الكيفية التي فشلت فيها أفضلية التنمية بالنسبة، إلى «نظام معرفة واحد»، في تقدير الطبيعة السياسية للمعرفة وأهمية المعارف المتعددة. المعارف المحلية هي بناءات ثقافية معقدة، ذات طرق مختلفة من العملية والعلاقات في المجالات الاجتماعية والثقافية دائمًا (Escobar 1995). تحاول التنمية إعادة تشفير المعرفة المحلية لجعلها قابلة للاستعمال لأنشطة التنمية، بهدف تعزيز المهارة وزيادة فرص النجاح بالنسبة إلى وسطاء التنمية. فبينما بعض أشكال المعرفة الكونية -خصوصًا المتعلقة بالمعرفة العلمية أو الصحية- ينظر إليها على أنها ثابتة، فإن خصوصية المعرفة المحلية هي ما يجعلها

ذات قيمة في التنمية البشرية أو المقاربة التشاركية، لكن في غالب الأحيان لأنها قد تزود برؤى حول كيف يتم تثبيت تدخلات التنمية الخارجية أو تغيير المعرفة والممارسات المحليّة بدلًا من الإخبار وتغيير أجندات التنمية. هنا تكمن قضية مركزية بالنسبة إلى التنمية كممارسة: كيف يمكننا أن نفسر ونستجيب لـ«عوالم ومعارف بطريقة أخرى» (Escobar 2007)؟ يمكن الأنثروبولوجيا الرقمية أن تؤكد وجود وأهمية المعارف المتعددة كوسيلة لفهم ما الذي يجعلنا بشرًا.

في ضوء هذه الرؤى، هناك مفهومان مفيدان على نحو خاص في صورنة اللحظة الحالية: الصوت والإنصات. بالاعتماد على البحث التشاركي، تبحث دراستا الحالة مفاهيم الصوت والإنصات أيضًا. لقد تعلمنا من مشروع بحث سُمي **البحث عن الصوت** (*Finding a Voice*)، أن البحث عن طرق لإعطاء الصوت إلى مجموعة من الناس عبر التكنولوجيا التقليدية والجديدة لا يعني بالضرورة أن نهاية الاستماع إلى المعادلة ستقع بسهولة وإن تم إنتاج مضمون ملتزم. لقد تعلمنا من خلال مشروع سمي تقويم الاتصال للتغيير الاجتماعي (AC4SC) أنه بينما من الممكن إرساء سيرورات محلية للإنصات، فإن المعرفة المنتجة ليست بالضرورة في صيغة تجعل وكالات التنمية مستعدة للاستماع إليها.

دراسة الحالة الأولى: الصوت ـ البحث عن الصوت

يتعلق الصوت بقوة تمثيل الذات والحق في التعبير عن الرأي. هناك معان حرفية للكلمة في الفهم المشترك. تبعًا لكولدري

(Couldry 2010)، الصوت هو في الآن نفسه سيرورة وقيمة. الصوت كسيرورة يعني سيرورة وصف حياة شخص ما وأحواله. والصوت باعتباره قيمة يعني فعل التقويم واختيار التقويم، تلك الأطر الخاصة بتنظيم الحياة البشرية والموارد التي هي ذاتها تقوّم الصوت (باعتباره سيرورة). قد نتعلم دروسًا مهمة من خلال دراسة أمثلة لتقويم الصوت في التنمية. وعبر فحص مباشر للصوت في أنشطة التنمية يكون بمقدورنا فهم ما إذا كان الصوت يتم تقويمه في مجموعة سياقات، وكيف يتم تقويم ذلك. يمكننا أن نبحث في دور تكنولوجيا الإعلام والاتصال التقليدية والجديدة وكشف الآثار المترتبة بالنسبة إلى التنمية. لقد تم قرن الصوت بالتنمية التشاركية، لكن هذا يحصل في غالب الأحيان بالإحالة الخاصة على الصوت كسيرورة، ولذلك فإن تقويم الصوت يتلقى اهتمامًا أقل بكثير.

إن مشروع **البحث عن الصوت** قد تبنى المقاربة الإثنوغرافية لدراسة متعددة المواقع وتجريبية في إبداع المضمون الرقمي[76]. كان المشروع مكوَّنًا من شبكة بحث لخمس عشرة من الميديا المحلية،

---

(76) العنوان الكامل للمشروع هو:

Finding a Voice: Making Technological Change Socially Effective and Culturally Empowering (www.findingavoice.org).

تم تمويل المشروع من طرف مجلس البحث الأسترالي (www.arc.gov.au) من خلال برنامج المنح لينكيج (Linkage) (LP0561848) مع تعاون قوي وتمويلات أخرى ودعم عيني من اليونيسكو وبرنامج الأمم المتحدة للتنمية. جرى تنفيذ المشروع من 2006 إلى 2009.

ومبادرات تكنولوجيا الإعلام والاتصال في الهند ونيبال وسريلانكا وأندونيسيا. كانت بعض المواقع محطات راديو جماعاتية، وبعضها كان مشاريع فيديو، وأخرى كانت مراكز للحاسوب أو مكتبات جماعاتية. وكانت كلها تزود بولوج للحواسيب والإنترنت، وكانت أهداف **البحث عن الصوت** هي زيادة الفهم بخصوص كيف يمكن أن تكون تكنولوجيا الإعلام والاتصال فعالة ومؤهلة في آن واحد لكل سياق محلي، للبحث في الطرق الأكثر فعالية لربط شبكات الاتصال والمعلومات (الاجتماعية والتكنولوجية معًا) لتمكين الناس من تبليغ أصواتهم داخل المجتمعات المهمشة وخارجها. وكان هذا يقتضي البحث في الفرص والقيود بالنسبة إلى المضمون المحلي الذي تم خلقه من طرف المجموعات المحلية الخاصة من أجل تنمية وتبليغ الأفكار والمعلومات والرؤى المناسبة لتلك المجموعات. لقد حدث ذلك في وقت كانت فيه كثير من وكالات التنمية تستثمر في مبادرات تكنولوجيا الإعلام والاتصال من أجل التنمية والتي كانت مهتمة تمامًا بفهم أحسن لإمكان التنمية للتكنولوجيا الرقمية الجديدة.

انطلق المشروع بتعريف واسع للصوت ـ يحيل أساسًا على أفكار حول التعبير الذاتي، والإدماج، والمشاركة في السيرورات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية. كان هناك تركيز خاص على تكنولوجيا الإعلام والاتصال والتنمية على مستوى الجماعة، ودلالة الصوت في ما يتعلق بالفقر ـصوت الفقرـ وقد فُهم هذا باعتباره عجز الناس عن التأثير على القرارات التي تؤثر في حياتهم

والحق في المشاركة في صنع القرار (Lister 2004). وبحسب أبـادوراي (Appadurai 2004 : 63)، فإن أحد «أخطر احتياجات الفقراء هو «نقص الموارد التي بواسطتها يعطى «الصوت»». فالأمر يتعلق بالفقير الذي بإمكانه التعبير عن نفسه للتأثير في النقاشات السياسية حول الصحة والرفاه حيث يتم إعطاء هذا الأخير كامل العناية. يقتضي الصوت في تكنولوجيا الإعـلام والاتـصـال من أجل التنمية ولوج التكنولوجيا والمنصات ومهارات استعمالها. ومع ذلك، فإن الولوج يعد مفهومًا معقدًا ومركبًا، ومتعدد الأبعاد، يتوقف على مجموعة شـروط ولا يتعلق بما هو مـادي فحسب، إنه يضم مجالات معرفية وعاطفية وسياسية واقتصادية وثقافية (Rice and Atkin 2001).

كان للمشروع مكونات ثلاثة مختلفة. كان المكون الأول هو تنمية القدرة. لقد اشتغلنا مع أعضاء في مبادرات الميديا المحلية لتنمية القدرة في البحث المحلي وخلق المضمون الرقمي. كل مبادرة محلية استعملت باحثًا محليًّا قمنا بتدريبه على مقاربة سميناها بحث العمل الإثنوغرافي (Tacchi [et al.] 2007). وقد أنشأوا شبكة للباحثين المحليين، وتقاسموا المعطيات والتجارب من خلال موقع وب تم تصميمه في شكل خاص. لقد بحثوا المجموعات المحلية والتزاماتها مع مبادرة الميديا، بما في ذلك استعمال التكنولوجيا الرقمية. وقد قمنا أيضًا بتدريب هؤلاء الباحثين المحليين وطاقم آخر من المواقع المحلية على تقنيات وأشكال خلق المضمون الجديد عبر سلسلة من الورشات مبنية على مقاربة تدريب المدربين. هكذا تبنى

المشاركون التقنيات والسيرورات التي أدرجناها وفقًا لاستراتيجيتهم المحلية الخاصة وشروطهم. أحد الأشكال المفيدة على نحو خاص التي قمنا بإدراجها، والتي تم تبنيها، وتكييفها وتطبيقها بطرق مختلفة عبر المواقع، قد كانت حكاية رقمية. الحكايات الرقمية هي في شكل عام، إبداعات متعددة الوسائط من ثلاث إلى خمس دقائق تستعمل صورًا رقمية وتعليقات صوتية (voiceovers)، ومحكية باستعمال ضمير المتكلم (Hartley and Mc William 2009). وعبر المواقع، تم اكتشاف أن الحكاية الرقمية وسيلة مهمة للتشجيع على المشاركة، وانخراط أصوات الناس الذين بطريقة ما لم يكن لهم أي ولوج إلى الميديا. وعبر هذه المقاربة كان باستطاعتهم التعبير عن انشغالاتهم بخصوص قضايا اجتماعية وشخصية متنوعة. وقد تم توزيع الحكايات التي تم إنتاجها في أشكال مختلفة، مثل أقراص الفيديو الرقمية (DVD)، والأشكال القابلة للتحميل أو المتدفقة (streaming) على الوِبْ، والتلفزة والراديو (من دون صور)، وعروض الجماعة.

وقد كان المكون الثاني هو تتبع التنمية المحلية لأنشطة إبداع المضمون التشاركي لكل موقع، فكل موقع يختلف عن الآخر، ويلج كل التسهيلات المختلفة والميديا، ويواجه ظروفًا محلية مختلفة. فمجموعة الحكايات المنبثقة والاستراتيجيات المتنوعة لخلق المضمون التشاركي المستعملة من طرف كل موقع قد تم الإمساك بها عبر أوصاف الباحثين المحليين أو زيارات الموقع من طرف الباحثين الأكاديميين، ففي كل المواقع كانت سيرورة

جعل الناس ينخرطون في أنشطة إبداع المضمون التشاركي صعبة لمجموعة أسباب. وبناء على ذلك فقد برزت استراتيجيات متنوعة (Watkins and Tacchi 2008). ومن خلال فحص التجارب المتنوعة عبر المواقع وجدنا أنه، كنشاط تنموي، يعد إبداع المضمون التشاركي من خلال الميديا الرقمية (المدمجة دائمًا مع الميديا التقليدية) وتكنولوجيا الاتصال آلية مفيدة بالنسبة إلى مستويات إنجاز المشاركة التي تُعد صعبة الإنجاز في ممارسات واسعة للتنمية (Tacchi 2009). يمكن للتكنولوجيا الرقمية وإبداع المضمون التشاركي أن يساهما في أجندات التنمية الواسعة عندما يتم تبنيهما وتكييفهما مع السياقات الثقافية والاجتماعية المحلية التي توفّر آلية مهمة وملموسة لضمان مستويات المشاركة في أنشطة التنمية الواسعة. مثلًا، في مركز تكنولوجيا الإعلام والاتصال الهندي للنساء الذي يوجد مقره بحي للفقراء بدلهي، قام باحث محلي يدعى أسيم أشا أوسمان (Aseem Asha Usman) بتطوير درس للميديا المهنية للنساء الشابات. لقد كانت الحكاية الرقمية واحدة من المكونات الأساسية في دروس الميديا لثلاثة أشهر التي شملت أيضًا تصميم الوِبْ وإنتاج الوسائط المتعددة. لقد طور درسًا لسد ثغرة في سوق الشغل المحلي بالنسبة إلى مهارات التصميم الإبداعي.

لقد أصبح واضحًا أن الجماعات الأكثر تهميشًا أو المقصية كانت بحاجة إلى أن تنخرط بحيوية وإبداع بطرق تناسب حاجياتها وظروفها، فالتزويد بالتكنولوجيا وبفرص المشاركة يعد ببساطة أمرًا

غير كاف. إن استعمال مركز للاتصال اللاسلكي بسريلانكا كوسيلة للانخراط مع شباب التاميل (Tamil) يقدم مثالًا جيدًا بخصوص لماذا وكيف أن المجهود الخاص أمر مطلوب لإنجاز المشاركة من لدن الأكثر إقصاء (Tacchi and Grubb 2007). كان الشبان يعيشون في قرى صغيرة محاذية لمركز ميديا الجماعة، لكن انخراطهم كان ضئيلًا. ولم يكن الولوج محدودًا بسبب المسافة الجغرافية ما دام الشباب يسكنون في مكان قريب جدًّا. والصحيح أن ولوجهم كان محدودًا بسبب تهميشهم الإثني واللغوي وأعباء أخرى تتعلق بالفقر والعوز. تسافر عربة بمحرك تسمى «إيتوكتوك» (eTuktuk) ذات عجلات ثلاث ومجهزة بوحدة للنقل الخارجي وحاسوب شخصي موصول بالإنترنت المحمول، وبمكبرات للصوت ومسلاط (projector) إلى منازلهم لحثهم على الانخراط في إبداع المضمون التشاركي. لقد تم عرض مضمون الشباب على أسرهم وأصدقائهم باستعمال المسلاط في «إيتوكتوك». يتصل هذا بالمكون الثالث للمشروع، الذي كان يهتم بما حصل مع المضمون وكيف ساهم في الأفكار حول التنمية.

كان هذا المكون الثالث أقل تطويرًا خلال المشروع، بما أن معظم جهدنا قد انصرف نحو تشجيع أشكال جديدة وشاملة لإبداع المضمون. ومع ذلك، فقد أنفقنا زمنًا نعمل فيه مع الباحثين المحليين، والهيئة المساعدة والمشاركين للتفكير من خلال استراتيجيات للتوزيع تم تطويرها وتوجيهها نحو الأهداف العامة لكل مركز. إن الجزء الأكبر من المضمون الذي تم إنتاجه عبر المواقع قد تم نقله

إلى الجمهور المحلي. بالنسبة إلى الحكايات الرقمية، فقد كانت دائمًا تتم عبر عروض محلية لتجمعات صغيرة لخلق النقاش حول القضايا المثارة. لقد كانت العروض آلية فعالة لإثارة الوعي، وتقاسم وجهات النظر وتشجيع الآخرين لخلق مضمونهم الخاص وأن يكون لهم صوت إلى الحد الذي يسمح به هذا النوع من النشاط. بعض من المضمون الذي تم خلقه في المرحلة المبكرة من هذا المشروع قد تمت ترجمته إلى الإنكليزية وتم تعميمه من طرف اليونيسكو على قرص فيديو رقمي (DVD) مع وجود نية تقاسم وجهات نظر مختلفة بخصوص مواضيع التنمية. فهذا أمر مهم ومفيد في آن واحد، لكن من ناحية الأنشطة اليومية بالمراكز المختلفة، فإن إعداد هذا المضمون للجمهور الواسع، رغم وجود منصات التوزيع الرقمي، ليس دائمًا نشاطًا اعتياديًّا عمليًّا أو مفيدًا بالنسبة إلى أهدافها، التي كانت تركز على التنمية المناسبة محليًّا.

من ضمن المتطلبات الاستراتيجية المحددة في اتفاق روما (Rome Consensus) الذي قام بتطويره المجلس العالمي للاتصال من أجل التنمية (World Congress on Communication for Development 2006) ولوج أدوات الاتصال بحيث يمكن الناس أن يتواصلوا في ما بينهم ومع صانعي القرار، والاعتراف بالحاجة إلى مقاربات مختلفة بحسب الثقافات المختلفة، ودعم أولئك الأكثر تأثرًا بقضايا التنمية لكي يكون لهم رأي. لقد وجد مشروع **البحث عن الصوت** أن كثيرًا من الناس يرغبون في استعمال الميديا لإبراز القضايا الاجتماعية أو لإظهار كيف للمرء أن يتحدى الصعاب في

معظم الأحوال من خلال تقديم مثال ملهم. لقد وجدنا أيضًا، أن أنواع أخرى من الالتزام مع الميديا التي تتعلق بالتعبير الذاتي كانت شائعة. وأخيرًا، فإن **البحث عن الصوت** كان مهتمًّا بالكيفية التي قد تم بها ربط ممارسات الصوت (عبر تكنولوجيا المعلومات والاتصال) في ممارسات واسعة للفعل والتغيير الاجتماعيين والسياسيين، لكن مجهوداتنا قد ركزت على نحو واسع على إعداد سيرورات الصوت مع وجود فرصة أقل بكثير لفحص تقويم الصوت أو إعلائه. حتى في ضوء إمكانات الفعل الواضحة وإمكان الوصول إلى الميديا الرقمية الجديدة، فإن مجهودًا ضخمًا كان أمرًا مطلوبًا بالنسبة إلى المبادرات المحلية لتطوير سيرورات الصوت التي شملت السكّان الأكثر تهميشًا. وهذا يبرز المفاهيم المشكوك فيها بعمق حول الميديا الجديدة والميديا الاجتماعية التي هي في حد ذاتها صورة للثقافة التشاركية. ويشير أيضًا إلى الحاجة إلى التفكير في أبعد من هذا، إلى ما يسميه كولدري (Couldry 2010) «الصوت الذي يهم». لقد كشف البحث عن الصوت عن فرص مهمة وواعدة لسيرورات تنمية الصوت. ومع ذلك، نحتاج إلى التفكير بحذر بخصوص كيف يتم تشجيع الاستماع الفعال. إن النقاش والحوار اللذين تم اعتبارهما أمرًا مركزيًّا في التنمية التشاركية، قد حصلا في شكل واضح في كثير من مواقع بحثنا، وهذا قد ثبتت أهميته بطرق مختلفة على المستوى المحلي، لكن كيف تمت ترجمة هذا إلى فعل للتأثير في التغيير الاجتماعي الواسع؟ وبواسطة من تم ذلك؟ أمر يدعو إلى مزيد من البحث.

دراسة الحالة الثانية: الاستماع - تقويم الاتصال للتغيير الاجتماعي

في الاتصال من أجل التنمية وتكنولوجيا المعلومات والاتصال من أجل التنمية معًا هناك تركيز على إيصال المعلومة من وكالات التنمية والخبراء إلى السكّان الفقراء. التركيز على تقويم التأثير في غالب الأحيان يكون على ما إذا كان هؤلاء السكّان الفقراء يستمتعون في شكل فعال، ومن ثم ما إذا كانت حياتهم وسلوكاتهم تتغير نتيجة لذلك. هذا لوضع التشديد في ما يتعلق بالاستعمال على الناس الفقراء، وهو مبني على افتراض أن المعرفة تقع على عاتق المطورين. تتحدى الأفكار حول الصوت هذه العلاقة وتعمل على إبراز توسيع أفكار حول ما يشكل الفقر (Narayan [et al.] 2000) مثل الطرق الجديدة للانخراط مع الناس الفقراء عبر تقويم المشاركة لتجاربهم المبنية على الحوار (Chambers 1997). تقوم هذه المقاربات بـإدراج طرق بديلة للتفكير حول العلاقة متكلم - مستمع. فعبر سيرورة الاستماع يتم تسجيل قيمة الصوت في شكل متبادل. لقد لاحظت سوزان بكفورد (Susan Bickford) في كتابتها عن السياسة، والصراع والمواطنة (Bickford 1996) كيف أن النظرية السياسية قد ركزت في شكل متماسك على سياسة التكلم، لكنها أولت اهتمامًا ضئيلًا للاستماع. العناية بالاستماع قد وضعت في الطليعة أسئلة الاعتراف (Honneth 1995)، وقابلية التأثر والاستجابة. وتركز سياسة الاعتراف في كثير من صيغها على الاعتداد بالنفس، وعلى القيمة والعناية اللتين يتم إيلاؤهما للاختلاف الاجتماعي والثقافي،

مثل أسئلة العدالة، وعلى العناية والاستجابة باعتبارهما أسئلة العدالة التواصلية.

أصبحت العدالة في سياق الميديا والاتصال، مسألة ليست فقط هي ولوج الإنتاج لكن، أيضًا، جودة العلاقات بين المتكلمين والمستمعين، موسطة من طرف المؤسسات. بعبارة أخرى، تقترح سياسة الاعتراف أن إعادة توزيع الموارد المادية للتحدث أو للصوت غير ملائمة ما لم يكن هناك أيضًا تحول في تراتبيات القيمة والعناية الممنوحة للفاعلين والمجموعات المختلفة، فبينما باراديغم التنمية التشاركية يضع الحوار في قلب التنمية، فإننا لا نزال نفتقد في شكل أساسي فهم حاجيات المعلومات والتواصل وتطلعات الناس المهمشين أو المقصيين اجتماعيًا. نحتاج إلى مزيد من الإنصات الفعلي عبر الاختلاف واللامساواة (Dreher 2009). لقد تعلمنا عبر **البحث عن الصوت** أنه من خلال مساعدة الناس على خلق المضمون والتعبير عن أنفسهم بواسطة الميديا الرقمية، لا يمكننا أن نفترض أن شخصًا ما يستمع، فالمؤسسات نفسها التي قد تحاول المجموعات المقصية أن تنخرط معها عبر تكنولوجيا المعلومات والاتصال هي في غالب الأحيان غير ملائمة بنيويًا للاستماع. وحتى عبر أنشطة المراقبة والتقويم الخاصة بها، فإن وكالات التنمية تبحث دائمًا عنها وتكون قادرة على تحديد (أو الاستماع إليها أو قابلة للإنصات إلى) المؤشرات المحددة سلفًا القابلة والجاهزة للقياس (Lennie and Tacchi 2012). تقوم التنمية في شكل عام بموقعة السكّان الفقراء باعتبارهم مستمعين بدلًا من أناس يجب الاستماع إليهم. ولتقديم

هذا التحدي في شكل ملموس يمكننا أن نبحث مثالًا من نيبال هو مشروع يسمى **تقويم الاتصال للتغيير الاجتماعي: أجندة جديدة في تقويم التأثير** Assessing Communication for Social Change: A New Agenda in Impact Assessment (AC4SC)[77].

كانت دعامة تقويم الاتصال للتغير الاجتماعي هي الاعتراف بقيمة الاستماع والاستجابة للمعارف المختلفة. لقد كان تقويم الاتصال للتغير الاجتماعي تعاونًا مع الولوج المتساوي في نيبال (Equal Access Nepal) (EAN)، وهي منظمة لاتصال التنمية المحلي تنجز برامج الراديو وتوزعها لأهداف تنموية. تم إنتاج مجموعة من برامج الراديو، وتعمل منظمة الولوج المتساوي في نيبال مع محطات الراديو المحلية والهيئات الحكومية وغير الحكومية والجماعات للتواصل مع الجماعات على طول نيبال. وما دامت نيبال بلدًا متنوعًا عرقيًا ولغويًا ويواجه تحديًا جغرافيًا في ما يتعلق بالسفر، فإن الشركاء المحليين يكونوا حاسمين بالنسبة إلى عمليات الولوج المتساوي في نيبال. بعض البرامج أو أجزاء منها يعاد تكييفها من طرف محطات الراديو المحلية إلى اللغات المحلية. تدعم منظمة الولوج المتساوي في نيبال أيضًا شبكة مجموعات المستمعين المحلية، المتراوحة من الشباب الذي يستمع إلى البرامج الموجهة

(77) تقويم الاتصال للتغيير: أجندة جديدة في تقويم التأثير. تم تمويله من طرف مجلس البحث الأسترالي لينكيج (Linkage) للمنح (LP0775252) وإيكوال أكسيس. جرى تنفيذ المشروع لأربع سنوات من 2007 إلى 2011.

للشباب من قبيل **دردشة مع صديقي المفضل** (*Chatting to My Best Friend*) إلى المجموعات الواسعة التي تستمع إلى برامج ذات جمهور العريض مثل **نيبال الجديدة** (*New Nepal*) الذي يركز على إذكاء الوعي ببنيات الحكامة (governance) الجديدة، وقضايا العدالة والأمن والإصلاحات الدستورية.

كان تقويم الاتصال للتغير الاجتماعي مشروعًا قام بتطوير وتثبيت منهجية لتقويم آثار برامج الراديو التي أنتجتها منظمة الولوج المتساوي في نيبال. لقد انبثق عن اهتمام من طرف هذه المنظمة لتعلم كيفية تقوية برامجها وتبيان تأثيرها. وقد أعطت لفريق من الباحثين الأستراليين (من ضمنهم ثلاثة أنثروبولوجيين)[78] فرصة العمل مع منظمة الولوج المتساوي في نيبال لما يفوق أربع سنوات، ومساعدتها على تطوير نظام المراقبة والتقويم الذي يسمح لها بالاستماع إلى الناس الذين يسعى البرنامج إلى الوصول إليهم. إن منهجية تقويم التأثير التي تم تطويرها وتثبيتها قد كونت برمجة منظمة الولوج المتساوي في نيبال، وتطبيقاتها التمويلية وتقاريرها للمانحين. تتضمن المنهجية مبادئ إثنوغرافية للالتزام والإغماس (immersion) طويلَي الأمد مع المجموعات وتوحيدهما مع كثير من سمات بحث الفعل التشاركي (Tacchi, Lennie and Wilmore 2010).

لقد كان البحث بالأساس حول تقويم أثر عمل الولوج المتساوي في نيبال من خلال إنتاج المعطيات عبر انخراط نوعي مع الجماعات

---

(78) الأنثروبولوجيون الثلاثة هم جو تاكي وأندرو سكوسي ومايكل ويلمور. كان أيضًا ضمن الفريق خبير التقويم جون ليني.

المحلية. تم توليد الجزء الأكبر من المعطيات بواسطة ثمانية من باحثي الجماعة الذين كانوا أناسًا من تلك الجماعات تم تدريبهم على منهجيات جمع المعطيات المناسبة. وقد أنتج هذا معطيات نوعية بكيفية تطمح ليس فقط لإثبات التأثير للمنظمات المانحة للولوج المتساوي في نيبال، ولكن أيضًا للسماح للمنظمة بتقوية ممارساتها (Tacchi, Lennie and Wilmore 2012). ومع ذلك، في محاولة للابتعاد عن نموذج (من أعلى إلى أسفل) تقديم المعلومة الخاص بالاتصال من أجل التنمية والعمل عن قرب من أرض الواقع في ما يتعلق بتوليد معطيات البحث، فإن الولوج المتساوي في نيبال قد صادف مستوى من التعقيد والغموض في معطياته، ما جعل من الصعب وضع علامة في خانات المانح، وفي كثير من الأحيان تحدى مقاربة التقويم الخاصة بالمانحين ومؤشراتهم بالنسبة إلى التأثير.

فبينما زاد تقويم الاتصال للتغير الاجتماعي من قدرة الولوج المتساوي في نيبال لكي يكون متجاوبًا ويطور فهمًا أفضل لجمهوره، فإن المعطيات المولدة عبر هذا النوع من الاستماع ليس من السهل ترجمتها إلى تقارير المانحين. الآن وقد انتهى تقويم الاتصال للتغير الاجتماعي باعتباره مشروعًا مستقلًا بذاته، فإن السيرورات التي تم تطويرها تستمر في أن تُستعمل وأن تُعدّل لتناسب حاجيات الولوج المتساوي في نيبال، وقد تغيرت المنظمة وفقًا لرؤيتها لعلاقاتها بالساكنة والمانحين. يظل التحدي في كون المانحين يواصلون الحفاظ على موقعهم ويظل غير مناسب الاستماع إلى

الأنـواع المختلفة من التقويم. لقد التقط كل من شامبرز وبيتيت (Chambers and Pettit 2004 : 137) هذا الوضع عندما كتبا حول الكيفية التي تغير بها خطاب التنمية في السنوات الحالية، ليتضمن كلمات جـديـدة مـن قبيل **شـراكـة** (partnership)، **ومشاركة** (participation)، **وشفافية** (transparency)، وهو ما يقتضي «تغيرات في السلطة والعلاقات، ولكن لم تتم مطابقتها في الممارسة»، وبالفعل فـإن السلطة والعلاقات هي ما يحكم الديناميات التي «تمنع إدراج الفاعلين الأكثر ضعفًا والأصـوات في صناعة القرار» عند الممارسة، فقواعد وإجـراءات التنمية هي جزء مما نريده أن يتغير للانفتاح على طرق مختلفة للعمل، حتى نأخذ بعين الاعتبار الأصـوات المختلفة ونمنع هـذا الاختناق الهيكلي للمشاركة الـدالـة. ولهذه الغاية، فـإن تقويم الاتصال للتغير الاجتماعي يبرز أنواع العلاقات التي تعمل وكالات التنمية على تشجيعها وتسمح بها رغـم خطابها، ويبين المشروع عن دفعة من أجـل التغيير، وتوفير المقاربتين البديلتين المفصلتين والأمثلة والمؤشرات البديلة للنجاح. وقد تكون التنمية أكثر فعالية إذا تم الاستماع للناس في الميدان، عندما يقيمون علاقات في ذلك المستوى. إن «مشروع الاستماع» (2009) قد تحدث إلى المجموعات والعاملين في مجال التنمية عبر مجموعة من البلدان على الصعيد العالمي، وقد وجد حكاية متسقة حيث «أنظمة المساعدة العالمية توجه الطرق التي تستمع بها هذه الوكالات أو لا تستمع، وما تستمع إليه، وأين، ومتى تستمع، وإلى من تستمع». إن الأمر يتعلق

بالاعتراف واحترام الأشكال البديلة للمعرفة، وهو أمر ربما يقدم بنا على واحد من أكبر تحدياتنا. إن الاستعداد لقبول واحترام المعرفة البديلة وممارسات المعرفة، وهو ما قد يكون مناقضًا لممارسات واعتقادات المعرفة المهيمنة، أمر يمثل تحديًا، على الخصوص للتنمية.

خاتمة

هناك كثير من الدراسات [في موضوع] إمكانات الفعل وإمكان تكنولوجيا الميديا الجديدة والتقليدية الخاصة بالمشاركة والصوت والتنمية (قارن Currie 2007; Deane 2004; International Telecommunication Union 2005; World Congress on Communication for Development 2006)، والتحول السياسي التي أصبحت ممكنة عبر الإنتاج العالمي الموصول بشبكة الإنترنت (Benkler 2006; Castells 2009). تقترن فكرة إمكانات الفعل (Norman 2002) بالإمكانات المادية المرغمة والممكنة للميديا. ويظهر أن بيئة الاتصال الجديد المتكونة من التكنولوجيا الرقمية تغير إمكانات التنمية من أجل تمكين أكثر للسيرورات الأفقية وإمكانات التبادل والمصادر المتعددة للمعلومات، موفرة بيئة تواصل مثالية لتزدهر التنمية التشاركية. وكما يوضح ذلك الجدول 1.11، تبرز إمكانات جديدة للتواصل المتعلق بالتنمية. وإحدى الطرق هي إحلال الشبكات محل تسليم الرسالة، بحيث يمكن للمعلومة الآتية من مصادر متعددة أن تكون متاحة في جواب على أسئلة، بدلًا من الاستباق أو التحديد المسبق لما يجب أن تكون عليه تلك الأسئلة.

ومع ذلك، فإن المطالب المتعلقة بالإمكان التحويلي للتكنولوجيا الرقمية الخاصة بالتنمية ليست بالضرورة متسقة مع تطلعات التنمية البشرية، بل بالأحرى مع النماذج الغربية المتمركزة للتنمية وللنمو الاقتصادي (Mansell 2011). وفي حين كانت مثل هذه التكنولوجيا «مصحوبة بتحولات بنيوية وثقافية واجتماعية واقتصادية كبرى» (Mansell 2011: 2) تحمل إمكان المشاركة والتنمية والتحول السياسي والتشبيك، فإن المفاهيم الكامنة وراء التنمية تستتبع أجندة تحديث. وبتحليل عينة من أمثلة النصوص المنشورة ما بين 1998 و2009 من وكالات الأمم المتحدة والبنك الدولي، يكشف مانسل النموذج الخارجي السائد للتنمية، حتى عندما يتم اعتبار أن نماذج التنمية البديلة والتشاركية أو الخارجية قد أثرت في سياسات وممارسات هذه الوكالات. كُثُر هم الذين انتقدوا أجندة الفجوة الرقمية مفضلين التفكير حول الإدماج الرقمي والالتزام وإن كانت أنشطة وسياسات وكالات التنمية الكبرى تظل متشبثة بالأفكار الرنانة لخطاب الفجوة الرقمية.

تُعَقِّد التنمية الاعتبار واضح المعالم لإمكانات الفعل المتأصلة للتكنولوجيا والطرق التي تستعمل بها. وعلى مدى ما بين خمس إلى عشر سنوات مضت، أصبحت الهواتف المحمولة مثالًا بارزًا لهذا. وبينما يؤكد الاقتصاد (Jensen 2007) والتجارة (Prahalad 2006) وتخصصات أخرى والنقاشات العامة على إمكان الهواتف المحمولة بالنسبة إلى النمو الاقتصادي، فإن الإثنوغرافيا وأعمالًا أخرى حول الهواتف المحمولة في هذه السياقات، قادت إلى رؤى أكثر تركيبًا.

جدول 1.11. بيئة الاتصال الجديدة

الميديا التقليدية	الميديا الاجتماعية الجديدة
نماذج عمودية للاتصال ـ من الحكومة إلى الشعب	نماذج أفقية للاتصال ـ من الشعب إلى الشعب
أنظمة اتصال أحادية القطب	شبكات الاتصال
مصادر معلومات قليلة	مصادر متعددة للمعلومات
سهولة المراقبة ـ بالنسبة إلى الجيد (توليد المعلومة الصحيحة إلى أعداد كبيرة من الناس) وغير الجيد (مراقبة الحكومة والرقابة)	صعوبة المراقبة ـ بالنسبة إلى الجيد (نقاش أكثر، صوت متزايد، ثقة متزايدة) وغير الجيد (تعقيد أكثر، مشاكل الدقة)
إرسال الرسالة	طرح أسئلة

المصدر: مقتبس عن (Deane 2004)

لقد كشفت دراسة أركامبولت (Archambault 2011) في الموزمبيق القروية كيف أن الهواتف المحمولة تعمل في وقت واحد كجزء من الاقتصاد غير الرسمي، خالقة فرصًا اقتصادية لبعض الأفراد، لكن أركامبولت تلاحظ أيضًا أن «الطرق التي بواسطتها يساهم الاتصال المحمول في رواج وولوج المعلومة: ليس بالضرورة هذا النوع من «المعلومة المفيدة» التي أشار إليها مؤيدو منظور «تكنولوجيا المعلومات والاتصال من أجل التنمية»، بل بالأحرى المعلومات التي من المفترض أن تظل سرية» (Archambault 2011: 444). لقد وجد كل من هورست وميلر أنه في حين تلعب الهواتف المحمولة

دورًا في النمو الاقتصادي بين الجمايكيين محدودي الدخل، فإن هذه الهواتف قد تم تقويمها أولًا لدورها في إعادة التوزيع بدلًا من مراكمة المال. يمثل الادخار والمراكمة أحد السمات المفاتيح للتنمية الاقتصادية. ويكشف عمل حديث لواليس (Wallis 2011) حول استعمال الهواتف المحمولة بين الشباب، والنساء المهاجرات ذوات الأجر المنخفض في بيجين، أيضًا، العلاقات المتضاربة والمتناقضة في غالب الأحيان التي للنساء الشابات مع تكنولوجيا الاتصال مثل الهاتف المحمول. وتستدل واليس التي أدخلت مفهوم «الحركية الساكنة» (immobile mobility) التي تم تحديدها باعتبارها «أداة سوسيوتقنية لتجاوز الحدود الفضائية والزمنية والمادية والبنيوية»، على أن وضعية المهاجرين الشبان تخلق «قيودًا خاصة على قدرتهم بالنسبة إلى الأشكال المختلفة من القوة، ما يجعلهم نسبيًّا ساكنين في عالم الشغل» (Wallis 2011 :474).

بالنظر إلى الأشكال الأخرى للميديا الرقمية، تشير غابرييلا كولمان (Coleman 2010) إلى أن الميديا لا يمكن أن تتم مناقشتها باعتبارها تجربة كونية، فالحجة الإثنوغرافية هي في أحسن الأحوال غير مقنعة من كون الميديا الرقمية هي وحدها أو في شكل أساسي المسؤولة عن إنتاج «موضوعية متقاسمة» أو ائتلاف جديد، وبدرجة أقل عالم حياة، يتم استعماله لتخصيص السكّان جميعًا (Coleman 2010). وعلى العكس من ذلك، ففي حين أظهرت الميديا الرقمية أنها تلعب دورًا مهمًّا في السيرورات الاجتماعية واللغوية والسياسية والاقتصادية مثلما أظهرت ذلك في تلقي الذات وتمثيلها،

فإن التفاصيل الخاصة والمتعلقة بالكيفية التي تعاش بها في الحياة اليومية ترافع ضد التجربة الإنسانية الموحدة والكونية. وبالإضافة إلى ذلك، تميل وكالات التنمية والسياسات إلى إسناد خصائص وإمكانات الفعل المتعلقة بالتكنولوجيا الرقمية التي تتلاقى مع التركيز على النمو الاقتصادي باعتباره مؤشرًا جوهريًّا لتقليص الفقر كالتنمية. وهذا ينتج عنه إجماع معياري حول كيف تؤدي التكنولوجيا إلى التنمية والاستراتيجيات اللاحقة للنشر التكنولوجي. وعلى أرض الواقع، وفي لحظات معينة من التدخلات الإنمائية فإن مثل هذه الأجندات الدقيقة والمعيارية تناضل من أجل النجاح.

وهذا يقارب نقاش أمارتيا سنْ في بيان أن الثقافة تعد مهمة في التنمية (Sen 2004)، فهو يقترح أن إهمال تقدير الثقافة من طرف الاقتصاديين قد أثر في وجهة النظر والمقاربات المتعلقة بوكالات التنمية وأن «البعد الثقافي للتنمية يتطلب فحصًا دقيقًا في التحليل الإنمائي» (Sen 2004: 37). ولأجل أمر هامّ، فإن الثقافة مندرجة في المشاركة السياسية. يعد النقاش العمومي، والتفاعل والمشاركة أمرًا مركزيًّا للممارسة الديموقراطية، وإن مثل هذه المشاركة والنشاط السياسي يتأثران بالشروط الثقافية. وبما أن المشاركة السياسية تعد مكونًا حاسمًا في أفكار التنمية ـوعلى وجه التأكيد التنمية البشرية ومقاربات القدرة الخاصة بالتنميةـ فإن الثقافة قد أصبحت تأثيرًا مهمًّا ودعامة للتحليل الإنمائي. (Sen 2004: 40-41). وفي حين أن من المهم تجنب الحتمية الثقافية، فإن هذه الثقافة يجب أن تكون مكونًا مهمًّا لكيفية إدراكنا للتنمية الاجتماعية

والاقتصادية. بالإضافة إلى أنها ليست متجانسة، ولا ساكنة، إنها تفاعلية ونفاذة. إن القضية بالنسبة إلى سنْ ليس **ما إذا** كانت الثقافة هامة، بل **كيف** [تكون كذلك].

يدرس أرجـون أبـادوراي (Arjun Appadurai) **لماذا** الثقافة مهمة في التنمية، فالتوجه داخل التنمية كان فهم الثقافة باعتبارها موضوعًا من الماضي، كتقليد أو عـادة، بينما توجه التنمية هو نحو المستقبل (Appadurai 2004). لقد أصبح الاقتصاد «علم المستقبل»، وعندما يُعْتبَرُ أن للكائنات البشرية مستقبلًا، فإن كلمات مفاتيح مثل الحاجيات والتوقعات والعمليات الحسابية تصبح ماثلة في خطاب الاقتصاد (Appadurai 2004: 60). وهذا ينشأ عن ارتباط الفاعلين الثقافيين بالماضي والفاعلين الاقتصاديين بالمستقبل، ومعارضة الثقافة للتنمية. ويستدل أبادوراي على أنه بينما قد يقع بعض اللوم على مسؤولية الاقتصاديين لإهمالهم للثقافة، فإن على الأنثروبولوجيين أن يستعيدوا الثقافة إلى الأطر الثقافية للاقتصاديين. فالمستقبل وتطلعات الناس قدرات ثقافية. ويستدل أبـادوراي (Appadurai 2004) على أنه داخل السياق الإنمائي، يمكن أن ينظر إلى الثقافة كقدرة جديرة بالتعزيز، مقترنة بتطلعات المستقبل (خطط، وآمال وأهداف) بقدر ما هي متجذرة في الماضي (عـادات، تقاليد). فالثقافة إذًا مهمة في الوقت ذاته مع العلاقات، إذ في إطارها تُسْنَد إليها القيم وتُحدد المواقف ـ فالمعايير والقيم والاعتقادات والتطلعات كلها علاقية. ما هو الدور الذي تلعبه فعليًّا الميديا والتكنولوجيا وسيرورات تقويم الصوت والاستماع في

هذا الأمر؟ كيف يمكن للميديا والتكنولوجيا، عندما تعمل مبادئ مثل تقويم الصوت والاستماع على تحسين أشكال الممارسة الإثنوغرافية؟ ففكرة الثقافة هذه -توجهها نحو المستقبل والجذور في التقليد- والدور المركزي للعلاقات في إسناد القيم يعنيان أن الدراسة الإثنوغرافية مناسبة تمامًا لالتقاط السيرورات التي تهم ووصفها. إنها مدمجة ويمكن الوصول إليها فقط عبر الانخراط الجاد مع كل سياق.

للأنثروبولوجيا الرقمية كما هي ممثلة في هذا المجلد، إسهام مهم يجب القيام به. وأخذًا بعين الاعتبار النقاش المعمم بخصوص التنمية، فإن هذا يمكن أن يصبح بسهولة أهدافًا مجردة موجهة نحو متطلبات الوكالات ونقاش السياسة وبعيدة عن الممارسة. وفي مقابل ذلك تفحص الأنثروبولوجيا الرقمية أشكالًا متعددة للتكنولوجيا الرقمية، معترفة بأن تأثير الهاتف المحمول قد يكون مختلفًا تمامًا عن انتشار الراديو المحلي أو استعمال الاتصال المبني على الإنترنت. وقد يكون لكلٍّ منهما، في المقابل وفي غالب الأحيان، تأثير معقد ومتناقض على شعب ما. وكما بين هذا الفصل، فإن النقاش حول الاتصال من أجل التنمية وتكنولوجيا المعلومات والاتصال من أجل التنمية يجب أن يبقي على مستوى الانخراط الملموس والإحساس بالتناقض والنتائج المعقدة التي كان النقاش المبكر للفجوة الرقمية يميل إلى التعتيم عليها. ومن جهة أخرى، فإن ما يضيفه النقاش حول التنمية إلى الأنثروبولوجيا الرقمية هو الأجندة الواضحة الموجهة نحو الرفاه وأشكال أخرى للقدرة، مثل المشاركة والصوت، والتي يمكن أن تكون غير موجودة في بعض النقاش

الأكاديمي في إطار أنثروبولوجيا ضيقة. وأخذًا بعين الاعتبار القوة المطلقة وتأثير أجندات وممارسات التنمية، يبدو مهمًّا في شكل مباشر أن الأنثروبولوجيين الرقميين يشاركون في مثل هذا النقاش وهذه التطبيقات.

المراجع

Appadurai, A. 2002. Deep Democracy: Urban Governmentality and the Horizon of Politics. *Public Culture* 14(1): 21-47.

Appadurai, A. 2004. The Capacity to Aspire: Culture and the Terms of Recognition. In *Culture and Public Action,* eds. V. Rao and M. Walton, 59-84. Stanford, CA: Stanford University Press.

Archambault, J. S. 2011. Breaking Up «Because of the Phone» and the Transformative Potential of Information in Southern Mozambique. *New Media and Society* 13: 444-456.

Article 19. 2005. Experiencing Technical Difficulties: The Urgent Need to Rewire and Reeboot the ICT-Development Machine. *Thematic Reports* 45. London: Article 19.

Benkler, Y. 2006. *The Wealth of Networks.* New Haven, CT: Yale University Press.

Bickford, S. 1996. *The Dissonance of Democracy: Listening, Conflict, and Citizenship.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Castells, M. 1996. *The Rise of the Network Society.* Cambridge, MA: Blackwell.

Castells, M. 2009. *Communication Power.* Oxford: Oxford University Press.

Chambers, R. 1997. *Whose Reality Counts? Putting the First Last.* London: Intermediate Technology Publications.

Chambers, R., and J. Pettit. 2004. Shifting Power to Make a Difference. In *Inclusive Aid: Changing Power and Relationships in International Development,* eds. L. Groves and R. Hinton, 137-162. London: Earthscan.

Coleman, G. E. 2010. Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* 39: 487-505.

Couldry, N. 2010. *Why Voice Matters: Culture and Politics after Neoliberalism.* London: Sage.

Crewe, E., and E. Harrison. 1998. *Whose Development? An Ethnography of Aid.* New York: Zed Books.

Currie, W. 2007. Post WSIS Spaces for Building a Global Information Society. In *Global Information Society Watch 2007: Focus on Participation,* 16-22. Association for Progressive Communications and Third World Institute.

Deane, J. 2004. The Context of Communication for Development, 2004. Paper prepared for the Ninth United Nations Roundtable on Communication for Development, 6-9 September. Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO), Rome.

DiMaggio, P., and E. Hargittai. 2001. From the Digital Divide to Digital Inequality. Working paper, Center for Arts and Cultural Policy Studies, Princeton University.

Dreher, T. 2009. Listening across Difference: Media and Multiculturalism beyond the Politics of Voice. *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies* 23(4): 445-458.

Escobar, A. 1995. *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Escobar A. 2007. «World and Knowledges Otherwise»: The Latin American Modernity/Coloniality Research Program. *Cultural Studies* 21(2-3): 179-210.

Ferguson, J. (1994) *The Anti-politics Machine: «Development», Depoliticization, and Bureaucratic Power in Lesotho.* Cambridge: Cambridge University Press.

Fraser, C., and S. Restrepo-Estrada. 1998. *Communicating for Development: Human Change for Survival.* London: I. B. Tauris.

Fraser, C., and J. Villett. 1994. *Communication: A Key to Human Development.* Rome: Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO). http://www.fao.org/sd/cddirect/cdpub/sdrepub.htm.

Gardner, K., and D. Lewis. 1996. *Anthropology, Development and the Post-Modern Challenge.* London: Pluto Press.

Gaventa, J. 2006. Triumph, Deficit or Contestation? Deepening the «Deepening Democracy» Debate. IDS Working Paper 264. Brighton: Institute of Development Studies (IDS).

Hartley, J., and K. McWilliam, eds. 2009. *Story Circle: Digital Storytelling Around the World.* Oxford: Wiley-Blackwell.

Heeks, R. 2005. ICTs and the MDGs: On the Wrong Track? I4D online.net. http://i4donline.net/feb05/perspective.pdf.

Heeks, R. 2010. Do Information and Communication Technologies (ICTs) Contribute to Development? *Journal of International Development* 22(5): 625-640.

Honneth, A. 1995. *The Struggle for Recognition: The Moral Grammar of Social Conflicts.* Cambridge: Polity Press.

Horst, H., and D. Miller. 2006. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication.* New York: Berg.

Inagaki, N. 2007. Communicating the Impact of Communication for Development: Recent Trends in Empirical Research. Working paper. New York: World Bank, Development Communication Division. http://wwwwds.worldbank.org/external/default/WDSContentServer/WDSP/IB/2007/08/10/000310607_20070810123306/Rendered/PDF/405430Communic18082137167101PUBLIC1.pdf.

International Telecommunication Union. 2005. Tunis Agenda for the Information Society. World Summit on the Information Society, 18 November. http://itu.int/wsis/docs2/tunis/off/6rev1.pdf.

Jensen, R. 2007. The Digital Provide: Information (Technology), Market Performance, and Welfare in the South Indian Fisheries Sector. *Quarterly Journal of Economics* 122(3): 879-924.

Lennie, J., and J. Tacchi. 2012. *Evaluating Communication for Development: A Framework for Social Change.* Oxford: Earthscan, Routledge.

Lennie, J., J. Tacchi, and M. Wilmore. 2012. Meta-Evaluation to Improve Learning, Evaluation Capacity Development and Sustainability: Findings from a Participatory Evaluation Project in Nepal. *South Asian Journal of Evaluation in Practice* 1(1): 13-28.

The Listening Project. 2009. *LP Factsheet and Timeline.* http://www.cdainc.com/cdawww/pdf/other/lp_factsheet_20091105_Pdf.pdf.

Lister, R. 2004. *Poverty.* Cambridge: Polity Press.

Mansell, R. 2002. From Digital Divides to Digital Entitlements in Knowledge Societies. *Current Sociology* 50(3), 407-426.

Mansell, R. 2011. Power and Interests in Information and Communication and Development: Exogenous and Endogenous Discourses in Contention. *Journal of International Development* (10 July). doi: 10.1002/jid.1805.

Narayan, D., R. Chambers, M. Kaul Shah, and P. Petesch. 2000. *Crying Out for Change.* Voices of the Poor series. Oxford: Oxford University Press, World Bank.

Norman, D. 2002. *The Design of Everyday Things.* New York: Basic Books.

Olivier de Sardan, J-P. 2005. *Anthropology and Development: Understanding Contemporary Social Change.* London: Zed Books.

Prahalad, C. K. 2006. *The Fortune at the Bottom of the Pyramid: Eradicating Poverty through Profits.* Upper Saddle River, NJ: Wharton School Publishing.

Rice, R. E., and C. K. Atkin, eds. 2001. *Public Communication Campaigns.* 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.

Rogers, E., ed. 1976. *Communication and Development: Critical Perspectives.* Thousand Oaks, CA: Sage.

Selwyn, N. 2004. Reconsidering Political and Popular Understandings of the «Digital Divide». *New Media and Society* 6(3): 341-362.

Sen, A. 1999. *Development as Freedom.* New York: Anchor Books.

Sen, A. 2002. *Rationality and Freedom.* Cambridge, MA: Belknap Press.

Sen, A. 2004. How Does Culture Matter? In *Culture and Public Action,* eds. V. Rao and M. Walton, 37-57. Stanford, CA: Stanford University Press.

Servaes, J., ed. 2008. *Communication for Development and Social Change.* London: Sage.

Tacchi, J. 2009. Finding a Voice: Digital Storytelling as Participatory Development. In *Story Circle: Digital Storytelling Around the World,* eds. J. Hartley and K. McWilliam, 167-175. Oxford: Wiley-Blackwell.

Tacchi, J., J. Fildes, K. Martin, K. Mulenahalli, E. Baulch and A. Skuse. 2007. *Ethnographic Action Research: Trainers Handbook.* Delhi: UNESCO. http://ear.findingavoice.org.

Tacchi, J., and B. Grubb. 2007. The Case of the e-Tuktuk. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy* 125: 71-82.

Tacchi, J., J. Lennie and M. Willmore. 2010. *Critical Reflections on the Use of Participatory Methodologies to Build Evaluation Capacities in International Development Organisations.* Presented at the ALARA World Congress, Melbourne, 6-9 September. http://wc2010.alara.net.au/html/papers_t.html.

United Nations. 1997. *UN Resolution 51/172.* http://www.undemocracy.com/A-RES-51-172.pdf.

Unwin, T. 2009. Information and Communication in Development Practices. In *ICT4D: Information and Communication Technology for Development,* ed. T. Unwin, 39-75. Cambridge: Cambridge University Press.

Waisbord, S. 2001. *Family Tree of Theories, Methodologies and Strategies in Development Communication.* South Orange, NJ: Communication for Social Change.

Waisbord, S. 2008. The Institutional Challenges of Participatory Communication in International Aid. *Social Identities* 14(4): 505.

Wallis, C. 2011. Mobile Phones without Guarantees: The Promises of Technology and the Contingencies of Culture. *New Media and Society* 13: 471-485.

Warschauer, M. 2003. *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide.* Cambridge, MA: MIT Press.

Watkins, J., and J. Tacchi, eds. 2008. *Participatory Content Creation for Development: Principles and Practices.* New Delhi: UNESCO.

Wilkins, K., ed. 2000. *Redeveloping Communication for Social Change: Theory, Practice and Power.* Boulder, CO: Rowman & Littlefield.

Wilkins, K., and B. Mody. 2001. Reshaping Development Communication: Developing Communication and Communicating Development. *Communication Theory* 11(4), 385-396.

World Congress on Communication for Development. 2006. *Rome Consensus.* http://www.uneca.org/africanmedia/documents/Recommendations_Rome_Consensus.pdf.

الجزء الخامس

تصميم الأنثروبولوجيا الرقمية

12

أنثروبولوجيا التصميم: العمل على التكنولوجيا الرقمية ومعها ومن أجلها

آدم درازان

إن كثيرًا من التكنولوجيا الرقمية التي نعتبرها أمرًا مفروغًا منه قد تم تصميمها من المساهمة البارزة للعمل والتفكير الأنثروبولوجيين: الحاسوب الشخصي، والبريد الإلكتروني، الوُجَيْهات من نمط ويندوز، والهواتف الذكية، كلها أمثلة لأشياء ساعد في صياغتها الأنثروبولوجيون منذ السبعينات. تعد الأشياء والحياة التي يشتغل عليها علماء الأنثروبولوجيا الرقمية، في جزء صغير، منتجات الأنثروبولوجيا وكذلك موضوعات دراسة، لكنك لن تجد دائمًا هذا الأمر معترفًا به في الكتب والمقالات. أصفُ في هذا الفصل كيف أن الحقل الفرعي والمعروف اليوم بتصميم الأنثروبولوجيا قد تطور في شكل مقترن مع دراسة الرقمي ومع الطرق الرقمية للعمل ـأحد الميادين المتوازية العديدة المهتمة بالحوسبةـ وأقوم بتقويم بعض المساهمات التي ستظهر. وحجتي الرئيسة أن المصنوعات الرقمية التي تم إنشاؤها واستخدامها (في كثير من الأحيان بطريقة متقاربة) في هندسة الأنثروبولوجيا تصل إلى ما تسميه هاراواي (Harraway 1991: 191) «المعارف المتمكنة»، أو أكثر تحديدًا معارف جزئية، ومحددة الموقع

ونقدية. في تصميم العمل يتم استخدام المصنوعات الرقمية عندما تكون الصور والسياقات المجردة والفيزيائية مطلوبة (مثلًا النموذج الرقمي للمنتوج المفترض ليس له وجود بعد) وهي تتناسب مع تفكير تعاوني لفريق عمل ما. وهدفي الثاني هو توفير مقدمة لتاريخ واصطلاح عملنا مع التصميم والهندسة الرقمية. وينبني هذا الفصل على فكرة أن كل أنثروبولوجي يحتاج إلى أن يعرف المزيد حول هذا المجال، لا لأننا جميعًا منخرطون فيه في شكل محتمل فحسب، بل لأننا في حاجة إلى التفكير في كيف يمكن أو لا يمكن أن يكون مثمرًا بالنسبة إلينا وبالنسبة إلى الآخرين.

لقد تغيرت سياسة المجال الرقمي، وقد كان تخصصنا واحدًا من المشاركين. ولقد قام دور الأنثروبولوجي باعتباره مترجمًا بتحفيز -وفي بعض الحالات بتشكيل- المحادثات بين منتجي التكنولوجيا ومستهلكيها. لقد تحول تركيز عمل التصميم تدريجيًّا من منظور موجه بالكامل من طرف بناء التكنولوجيا إلى اكتشاف أفكار الحاجة، أيضًا، والقيم المحلية والعلاقات والهويات. فهذا العمل الموازي لعلوم الاجتماع يخير وينتقد ويلهم الهندسة والتصميم.

كيف حدث هذا؟ وبأي سيرورة؟ للالتزامات الأنثروبولوجية مع التصميم مميزات خاصة. إنها في غالب الأحيان **إيضاحية** (demonstrative). يقدم تصميم الأنثروبولوجيا نفسه باستمرار لا كنص، ولكن كمعرفة مصنوعة (موضوع، مقطع فيديو، أو صورة) تحاول أن تقوم بنوع من **العمل** الأنثروبولوجي. انظر على سبيل

المثال إلى الاختلاف بين الحديث مع مصمم رقمي لكتابة تأويل للتصميم، أو الحديث إلى المصمم من أجل تصميم موضوع، وربما كان هذا أثناء تدوين ملاحظات ما أو صياغة شرائح باوربوينت (PowerPoint) مصوّرة. إن التمرينين معًا يمكن أن يكونا نقديين وتفسيريين ثقافيًّا، لكن لهذا الأخير فورية ملتزمة حيث إن الفاعلين متضمنون في التمرين. وعلى رغم أن المنتوجات الأنثروبولوجية (الإثنوغرافيا مثلًا) تختلف عن تصميم المنتوجات (التصميم مثلًا)، فإن حوارًا أنثروبولوجيًّا قد يقع كجزء من سيرورة العمل نحوهما معًا. وإن الحوار، في عالم مرقمن في شكل متزايد، هو دائمًا نفسه معرفة مصنوعة لنمط رقمي.

إن تأثير الأنثروبولوجيا في التصميم لم يكن دائمًا مفيدًا أو فعالًا، وبشكل فعال أو من خلال الفرص الضائعة، فقد لعبت الأنثروبولوجيا دورًا ما في سوء التصميم، والتكنولوجيا غير الكافية والمنتوجات والخدمات الاستغلالية، وكذلك تلك المثيرة للإعجاب. إن تجربة كثير من الأنثروبولوجيين المنتقلين إلى هذا المجال كانت مربكة، ومحبطة ومخيبة للآمال. لقد حدث عمل أنثروبولوجيا التصميم في أمكنة كانت تهيمن عليها تخصصات أخرى ومقاربات، وبطرق أخرى في الحديث. فما تتضمنه ممارسة أنثروبولوجيا التصميم إذًا ليس موقعًا مفضّلًا أو مشروعًا واضح المعالم، بل هي تجربة الإغماس في المحادثات متعددة الأطراف المعقدة، حيث الصوت الأنثروبولوجي حاضر لكنه متلاش.

تشير لوسي ساتشمان (Lucy Suchman)، وهي من بين أبرز الأصوات الأنثروبولوجية في التصميم، إلى أن عملها الخاص في

التجارة قد أسيء فهمه في شكل أساسي في كثير من المقالات الإخبارية على مر السنوات: «تعلن هذه المقالات بروز الأنثروبولوجيا عينها باعتبارها ذات قيمة تجاريًّا، أو بالأحرى ليس الأنثروبولوجيا، إذا كنّا بذلك نعني كل صيغ التنظير والممارسة محط الجدال التي تميز المجال، لكن الأنثروبولوجيا... كشكل جديد لأبحاث السوق» (Suchman 2007: 4). فتعليقاتها الثقافية وانتقاداتها الاجتماعية العديدة قد تم نقلها بطريقة مضللة، وأسيء فهمها باعتبارها **إنتاجًا للقيمة** والمنتوجات والخدمات. فقد تم خلط عملها الأنثروبولوجي بأنواع عمل أخرى.

ومنذ سنة 2000، قدم عدد متزايد من الناس أنفسهم باعتبارهم علماء أنثروبولوجيا التصميم وهم أكثر ثقة بأن عملهم أقل احتمالًا من أن يساء فهمه. وهذا الفصل إذًا هو وصف وتوضيح إلى حد كبير للحوارات متعددة التخصصات التي يشارك فيها علماء أنثروبولوجيا التصميم. وأملي هو أن يكون التقديم لهذه الحوارات ملهمًا ومحررًا من الوهم. وأتابع عبر اختصار الجذور التاريخية للمجال وشرح بعض المصطلحات الأساسية ومجالات التخصصات الفرعية. إنها نوع من نظرة عامة على الأدبيات يركز على اللحظات الأساسية والمساهمات بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا، وسأقدم بعد ذلك توضيحين لأنواع الأشياء التي يمكن لأنثروبولوجيا التصميم أن تقوم بها، معتمدًا على عملي الخاص حول المصنوعات الرقمية في مشاريع التصميم التجارية. وأنهي الفصل بفحص بعض ما أعتبره أسئلة أساسية تنشأُ مستقبلًا.

التفاعل بين الإنسان والحاسوب: لمحة تاريخية

إن التفاعل بين الإنسان والحاسوب (HCI)، هو في شكل عام المصطلح الأوسع في مجال البحث الذي قاد على مدى عقود إلى وعي ذاتي لأنثروبولوجيا التصميم. وكما يوحي بذلك اسمه، فإن التفاعل بين الإنسان والحاسوب لا يحدد نفسه من خلال مقاربة تخصصية معينة، ولكن من خلال موضوعه ـ أي فعليًا الحوسبة. يقتضي التفاعل بين الإنسان والآلـة لحظة إنسانية كلية مزعومة باعتبارها العدسة التي يتم من خلالها فهم كيف أن كل أنـواع الناس (البشر) يتعاملون مع كل أنواع الآلات ذات التقنية العالية (الحواسيب) بكل أنواع الطرق (التفاعلات). لقد تمت كتابة تاريخ تطور هذا المجال من قبل مؤلفين مختلفين (Bannon 2010, 2011; Dourish 2001b; Grudin 2005, 2007; Harrison, Tatar and Sengers 2007; Pew 2003)، وإن تشكيلًا مكثفًا مما ذُكر سيتبع.

في البدايات الأولى للحوسبة، كان التفاعل يعني هندسة مادية. لإعـادة برمجة الحواسيب الأولـى، التي تعود إلى الستينات وقبل ذلك، لم تكن لديك بالضرورة لوحة مفاتيح، أو شاشة أو برمجية. فبرمجة حاسوب ما قد تعني تغيير الأسلاك، وإعادة لحم الأجزاء المادية باليد. وهذا يعني أن إدراك الشخص الذي يستعمل الحاسوب كان إدراكًا ماديًّا في شكل كبير. كان هناك اهتمام بالوضع، أي كيف يمكن للذراع أو اليد مثلًا أن تتفاعل مع الآلة. ومع مرور الوقت تم إدخال لوحات المفاتيح والشاشات. كانت النماذج الأولى لمعالجة الحوسبة (تدفق المعلومات) تأخذ بعين الاعتبار الآلة فحسب،

ويتصرف الناس خارج النظام المعلوماتي، ويقومون بإعداد معالجة المعلومات لكن دون أن يكونوا طرفًا فيها.

لقد نما حقل تفاعل الإنسان مع الحاسوب بعدما أدركنا أن هناك حاجة إلى إدراج البشر في فهم النظام المعلوماتي، اهتمام بحثي سمي في البداية عوامل بشرية. وبما أن البحث بدأ يتضمن مقاصد وأفكارًا وحسابات ورغبات نشطة للناس، فقد كان هناك إذًا انتقال «من العوامل إلى الفاعلين» (Bannon 1991). وعندما توجه التفاعل بين الإنسان والحاسوب إلى علم النفس (Card, Moran and Newell 1983; Norman 1988) للبحث عن أجوبة لأسئلته الجديدة، نجم عن ذلك بروز فرق بحث متعددة التخصصات كان بإمكانها أن تتضمن أنثروبولوجيين وسوسيولوجيين. لقد تم اقتراح أن «باراديغمًا ثانيًا» للتفاعل بين الإنسان والحاسوب الذي نشأ في ذلك الوقت، «قد تم تنظيمه حول استعارة مركزية للذهن والحاسوب باعتبارهما معالجين للمعلومات ومتقارنين ومتماثلين» (Harrison [et al.] 2007: 5).

في السبعينيات، كان زيروكس بارك (Xerox PARC) أحد مراكز البحث الرئيسة المتعددة التخصصات في بالو آلتو (Palo ALTO) بكاليفورنيا «مهد العديد من الأفكار الجذرية التي أثرت في عالم التكنولوجيا، بما في ذلك طابعة الليزر، ووجَيْهة المستعمل الخطاطية لسطح المكتب وإثرنت (Ethernet)، والتكنولوجيا التي ارتبطت بها كلها» (Sellen and Harper 2002: 2-3). في بارك (PARC)، كان لفريق التطبيقات العملية والتكنولوجيا

(Work Practice and Technology Group) الذي ترأسه لوسي ساتشمان تأثير رئيسي، وبشكل حاسم، في إقناع كثير من الباحثين بالتفاعل بين الإنسان والحاسوب، وأن البحث في الحوسبة يستلزم بحث نظم الإيكولوجيا الاجتماعية المتعلقة بالحواسيب بالكامل. وهذا كان يعني أسئلة من قبيل «كيف كانت الحواسيب مدمجة في الإطار الاجتماعي المعقد للنشاط اليومي؟ وكيف كانت تتفاعل مع بقية بيئتنا المنسوجة بكثافة (المعروفة أيضًا بِـ «العالم الحقيقي»)؟» (Weiser, Gold and Brown 1999: 693).

وفي الوقت ذاته، وعبر الأطلسي، في السويد والدانمرك، كانت تحدث ثورة تصميم أخرى مختلفة تمامًا. لقد أدخلت المؤسسة السياسية الديموقراطية الاجتماعية تشريعًا يتطلب «التشاور مع العمال» (Crabtree 2003: 132) بخصوص أي صنف من التكنولوجيا الجديدة في مكان العمل، وذلك لتجنب «عدم صقل المهارات» (Braverman 1974). وقد رفعت سلسلة من مشاريع التصميم هذا التحدي خلال السبعينيات والثمانينيات باستعمال هذا الالتزام مع العمال كقوة محركة لوضع أنظمة جديدة أو «التصميم بالعمل» (Bødker 1987; Bjerknes, Ehn and Kyng 1987). لقد كانت هذه بداية التصميم التشاركي.

ومع منتصف الثمانينات كانت «الحوسبة الاجتماعية (Dourish 2001b: 55) أكثر أهمية: يقتضي المصطلح مراكز بحث جديدة «من المنتوج إلى المعالجة» (Grønbæk [et al.] 1993)، مزيدًا من العلوم الاجتماعية ومزيدًا من سياسات التصميم الواعية اجتماعيًّا.

ورغم ذلك، مع حاسوب شخصي لا يزال بدائيًّا، فإن التفاعل بين الإنسان والحاسوب كان لا يفتأ يركز على أماكن العمل، لا على البيوت. لقد كان ينظر إلى الحياة الاجتماعية في جزء كبير، على أنها بنيت على العمل وعلى ما يقوم به الناس.

وقد شهدت التسعينيات بروز الحوسبة المنزلية، مع الحاسوب الشخصي والإنترنت، ومع الحاجة المتجددة بالنسبة إلى الشركات لاستكشاف الأسواق الكبرى في شكل متقارب مع التصميم. وهذا ما فتح الباب لتأثير أنثروبولوجي آخر على التفاعل بين الإنسان والحاسوب، خصوصًا مع الأنثروبولوجيين لدى مجموعة الناس والممارسات بإنتل (Intel's People and Practices Group) الذين كانت جنيفييف بيل (Genevieve Bell) من بينهم. لقد مورس فن النقد الثقافي (وليس مجرد الملاحظة الاجتماعية) أكثر من أي وقت مضى على منظمات العمال. ولقد اعترف كبار المدراء في منظمات كبرى للحوسبة بأن الحوسبة كانت متفاوتة وأنها كانت ثقافية، وقد تم التدليل على ذلك في الأسواق الصاعدة المهمة مثل الهند، والصين وأوروبا، وأن تلك الجندرة قد تكون أحد العوامل. لم يعد بالإمكان تبرير بناء الحواسيب بطريقة موحدة، على أمل أن الناس سوف يشكلون أنفسهم وفقًا للجهاز الذي تم بناؤه وتجريبه على الكاليفورنيين من الطبقة الوسطى من البيض الذكور، فتسهيلات البحث للشركات الكبرى التي انتشرت في أوروبا والهند خصوصًا بانغلور (Bangalore) والصين قد غيرت في شكل مهم الأفكار بخصوص من ماذا وممن تتكون هذه

الشركات. ربما تبدو هذه التغييرات واضحة، لكن الأنثروبولوجيا قد حفزتها.

كانت المرحلة الحالية من تطور وتغير التفاعل بين الإنسان والحاسوب ثقافية أكثر من كونها اجتماعية. وتم إيلاء مزيد من الاهتمام للمعنى والهويات والعلاقات، كما أن بحث الممارسة قد تزايد داخل التجربة (ممارسات بالإضافة إلى المعاني). لقد كانت هناك دائمًا أصوات تجادل في أهمية هذه الأشياء، لكن لم تحظ باعتراف واسع إلا حديثًا. يصف هاريسون وآخرون (Harrison [et al.] 2007) «البارادیغم الثالث» في التفاعل بين الإنسان والحاسوب باعتباره «ظاهراتيًّا»: إنه يتعلق بتفاعل مجسد، وبمعنى، وبتركيز على القيم في التصميم وعلى مركزية السياق (Harrison [et al.] 2007: 7-9). وبشكل أكثر أهمية، فأولئك الذين يمارسون هذا البارادیغم في التفاعل بين الإنسان والحاسوب يمكن أن يؤطروا أسئلة متعددة على طول خطوط مختلفة جدًّا. أسئلة من قبيل «كيف ينبغي أن تكون سرعة وُجَيْهة الهاتف المحمول» يمكن أن تطرح جنبًا إلى جنب مع أسئلة أخرى مثل «ماذا تعني سرعة وُجَيْهة هاتف محمول؟». وقد رافق هذا التحول تغير تكنولوجي هو الانتقال مما تم إنجازه في مستوى سطح المكتب إلى ما تم تجريبه أثناء حمل أجهزة محمولة شخصية.

ما تظهره حكاية الأنثروبولوجيا في التفاعل بين الإنسان والحاسوب هما نقطتان من النقاط التي بدأت بها. أولًا، لقد حفز العمل الأنثروبولوجي التحولات السياسية في التصميم الرقمي ذي

التكنولوجيا العالية وحول الشركات. ثانيًا، ورد تصميم المنتوجات الرقمية والخدمات بالتوازي مع العمل والتفكير الأنثروبولوجيين. هذا لا يعني أن بإمكانك أن تشير إلى البت (bit) «الأنثروبولوجي» في هاتفك الذكي. لكن، إذا طرحت أسئلة بخصوص أي أنواع «التجربة» يحدث حول جهاز المحمول، فيجب أن تعترف أن التجربة كانت مقصودة في تصميم المنتوج بسبب الأنثروبولوجيا. إن السؤال متضمن في المنتوج، ودراسة الأنثروبولوجيا الرقمية متضمنة في أنثروبولوجيا التصميم. ولفهم كيف حصل هذا نحتاج إلى فحص بعض المصطلحات والحقول الفرعية في التفاعل بين الإنسان والحاسوب لمعرفة كيف أن أنثروبولوجيا التصميم تموقع نفسها وماذا تتضمن. لدينا حلفاء ومساعدون ـ حقول حيث الأسئلة تكون مفيدة لفهم المجتمع والثقافة والحقول حيث إن هذا يكون مساعدًا لغايات أخرى.

الحقول الفرعية الأساسية للتفاعل بين الإنسان والحاسوب وحركات التصميم التطبيقية

العمل التعاوني المدعوم بالحاسوب

يصف العمل التعاوني المدعوم بالحاسوب (CSCW) (أو التشاركي) الدراسة السياقية المكثفة لمجموعة عمل وذلك لمساعدة أنظمة التصميم التي تدعمه. لقد تم بناء أفكاره النواة وإحساسه بالهوية المنسجمة في الثمانينات (Greif 1988)، وخلقت مساهماته على مر السنوات جسورًا أساسية بين التفاعل بين الإنسان والحاسوب

والانشغالات الأنثروبولوجية. لقد أقام في شكل لا لبس فيه الطبيعة الاجتماعية لـ«عمل» (انظر ;Blomberg and McLaughlin 1993 Blomberg, Suchman and Trigg 1997; Hakken 2000; Rosner 2010). لقد تم اعتبار العمل سيرورة اجتماعية أو تدفقًا خارج ما يقوم به العمال، والمثل في ذلك أن عمل الدراسة الأكاديمية هو في الآن نفسه فردي (مثلًا عمل المكتبة أو المكتب) ومبني على الجماعة (مثلًا، الندوات والمحاضرات والامتحانات). إنه تناوب مرحلتين، ونقل للمعلومات بين المراحل والناس، حيث يعتبر دائمًا المحرك الذي بواسطته يتقدم أي عمل إلى الأمام: تقع الدراسة الفردية بالنسبة إلى أحداث الجماعة والعكس صحيح. إن فهم العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب للعمل باعتباره اجتماعيًّا قد قام أيضًا بفحص العمل الأنثروبولوجي أو الإثنوغرافي (Forsythe 2001).

لقد غير العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب أيضًا الأفكار بخصوص ماهية الموضوع المصمم أو التكنولوجي في الواقع، وذلك من خلال إدراك أهمية أبعاده الثقافية. مثلًا، يمكن تقويم تصميم ما من خلال تحديد حاجيات المستعمل ومن ثم رؤية كيف يوافق جهازًا أو نظامًا ما، لكن هذا ليس كافيًا بالنسبة إلى العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب دون اعتبار كيف يصف الناس ويعرفون علاقة العمل وسير العمل الخاص بهم (Grønbæk [et al.] 1993). وبالعودة إلى مثال الدراسة، هل يمكنك أن تقول ما الذي يجعل من الكتاب جيدًا؟ الكتاب ليس مهمًّا، لأنك يمكن أن تقرأه فحسب، وهذا يجعله منطقيًّا داخل مقاصد الدراسة. كيف يمكنك أن

تعرف أنه كتاب جيد، وما، أو من، يؤكد هذا؟ ولذلك فهناك مجموعة معقدة من المعارف العامة تؤكد ماهية العمل، وأدوار المصنوعات. إن كثيرًا من دراسات العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب، بما فيها كثير من أمكنة العمل (Luff [et al.] 2000) ليست اختبارًا لنظام ما، ولكنها أقرب إلى أن تكون نقدًا ثقافيًّا أكثر. لقد أفاد متن العمل في تبرير أهمية وقيمة العمل الملاحِظ والوصفي، وخصوصًا الملاحظة المشارِكة.

وفي الوقت ذاته، ورغم هذه المساهمات، فإن بحث العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب ليس بالضرورة أنثروبولوجيًّا حتى عندما يكون إثنوغرافيًّا، فالإثنوغرافيا التي تم إجراؤها في العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب كانت نمطًا «إثنومنهجيًّا» خاصًّا- مفيدًا بالنسبة إلى بعض أنواع العمل الأنثروبولوجي، ولكنه لا يعكس دائمًا الممارسة السائدة.

التصميم التشاركي

يحيل التصميم التشاركي (Schuler and Namioka 1993; Bødker 1987; Bødker and Kensing 2004)، كما رأينا سابقًا، على مجموعة واسعة من المبادرات والسياسات الاجتماعية، وحتى على تاريخ وطني خاص. وقد أصبح مصطلحًا واسعًا يمكن استعماله لتأكيد الأفعال السياسية التي تشرعن التصميم، والتكنولوجيا والتغيير، وعندما يتم افتراض أن عمل التصميم ينطلق من المشاركة أكثر من تكنولوجيا خاصة. لقد كتب دروزيت وايلد وويلكنسن

(Darrouzet, Wild and Wilkinson 2009)، عن إجراء «إثنوغرافيا تشاركية» في سياق المستشفى. إن سير عمل المجموعة أثناء البحث قد حفز المحادثات والتواصل عبر المستشفى، مثل ذلك الذي بدأه البحث نفسه لمعالجة بعض المشاكل التي كان يتصورها النظام التكنولوجي الجديد. لا تتطلب المشاركة بالضرورة تصميمًا، بل تبلغه بالضرورة.

لقد قدّم التصميم التشاركي، باعتباره حركة واسعة، كثيرًا من المساهمات للأنثروبولوجيا. فهو يقدم طرقًا لتبليغ التصميم الذي لا يوجهه العلم فقط ولكن أيضًا انشغالات العلوم الاجتماعية التقليدية (Sanoff 2008). إنه تقليد التصميم الذي لا تكون جذوره في التجارة والقطاع الخاص، وإن كثيرًا من الأنثروبولوجيين في الجامعات قد يجدونه جذابًا. لكن قد يكون أيضًا من الصعب فصل طموحاته عن ثقافة اسكندينافيا وسياستها (والعصر التاريخي الديموقراطي الخاص بهذه الحقبة).

التصميم المتمحور حول المستعمل

يحيل التصميم المتمحور حول المستعمل (UxD) على مجموعة منهجيات التصميم التي تبدأ بمستعملين محتملين أو مجموعات من المستعملين. فهو لا يتعلق أساسًا بفهم الحياة الاجتماعية (مثل كثير من العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب) بل بالأحرى يتعلق بإنشاء تصميم ما. ويمكن أن تكون منهجياته تشاركية، لكن أكثرها يحتفظ بالفصل بين عمل التصميم في الاستوديو والعمل الميداني.

هناك دائمًا سيرورة عمل تناوب بين الاستوديو والمختبر والمواقع الميدانية التي تنطوي على تكرارات التصميم المراجعة لحاجيات التصميم، والمفاهيم، والعروض والنماذج الطرازية. ينمو التصميم المتمحور حول المستعمل في إطار مقاربة جادة سائدة في الثمانينات، عندما تمت مناقشة واقتراح مجموعة من المبادئ (Norman and Draper 1986). وانطلاقًا من أواخر التسعينيات بدأ كثير من المصممين المتمحورين حول المستعمل يهتمون بالتصميم من أجل تجربة المستعمل (أو DUX).

لقد زادت حركة ومجموعة التصميم المتمحور حول المستعمل من فهمنا للتجربة باعتبارها متغيرة واجتماعية (Heath [et al.] 2002; Picard 1997; Zelkha and Epstein 1998)، وليس مجرد بداهة. لقد بدأ التساؤل في شكل خاص حول التوازن بين التجربة عندما كانت تتعلق «بالمعنى» والتي توحي بأن الناس يريدون أن يفهموا الأشياء، والتجربة عندما كانت تتعلق بالانشغالات العاطفية والتي تجلب مزيدًا من الاهتمام الوجداني والعاطفي (Caspi and Gorsky 2006; Gaver 2009; Hutchins 1995; Norman 2005).

وبرغم أنه قد تم الاستدلال على أنه ليس جيدًا تقريبًا إنتاج ابتكارات جديدة باعتبارها عملًا مختبريًّا علميًّا تقليديًّا (Norman 2010)، فقد كان للتصميم المتمحور حول المستعمل تأثير في كثير من الشركات. وهو قادر على الخروج بلائحة من متطلبات التصميم الخاص حيث يمكن للمهندسين أن يشتغلوا عليها عكس بعض الأعمال الملاحظية

الإثنوغرافية. إن الأمر يتعلق بالتصميم وبالفهم السيكولوجي (المعرفي دائمًا) أكثر من تعلقه بالفهم الثقافي والاجتماعي.

الحوسبة المنبثة في كل مكان والحوسبة المنتشرة

خلال التسعينيات، انتقل عدد متزايد من الناس من التفاعل بين الإنسان والحاسوب إلى دراسة الحوسبة **المنبثة في كل مكان** (ubiquitous computing أو Ubicom) والحوسبة المنتشرة، وهما أساسًا أجوبة علم الحاسوب لمزج الحوسبة في الاتصالات اللاسلكية. تعد الحوسبة المنبثة في كل مكان مشروعًا جزئيًا، لا مجرد دراسة البيئة الاجتماعية للتكنولوجيا، ولكنها محاولة لتنفيذ شيء ما. وضع مارك ويسر (Mark Weiser) وآخرون رؤية بالنسبة إلى الحوسبة في بداية التسعينيات (Weiser [et al.] 1999)، مدعومين بما قامت به الإثنوغرافيا بالنسبة إلى زيروكس بارك، فهذا التأليف للبراغماتية التجريبية ببذور مثالية ضمنية، يعد شائعًا في كثير من مجالات الحوسبة (Dourish and Bell 2011)، مما يمنح اتجاهًا للبحث.

لقد أنتج هذا الحقل عملًا يناقش في شكل نقدي ما قد يعنيه بالضبط كلي الوجود والانتشار، بينما الحوسبة تنتشر إلى أبعد من الحواسيب الشخصية الخاصة بسطح المكتب. لقد قامت دراسات بفحص الحوسبة كسيرورة مجردة أو كمعلومة وكشيء مادي (Rodden [et al.] 2004). وثمة مثال آخر يتعلق بفكرة «الحاسوب الذي في طريقه إلى الزوال» (Streitz, Kameas and Mavrommati

(2007; Tolmi [et al.] 2001). وقد قام آخـرون، وهو أمر مفيد للأنثروبولوجيا، بسبر مفهوم اعتمد عليه الأنثروبولوجيون، دائمًا في شكل كبير، وهو: السياق (Dilley 1999). ويبين عمل بول دوريش (Dourish 2001a, 2004) حول الحوسبة السياقية باعتبارها مثالًا و/ أو شيئًا إمكان مقاربة نقدية لأبنية السياق.

اتجاهات داخل التصميم

لقد تنامى كثير من المقاربات المهمة مع أنـاس هم بالفعل ممارسين للتصميم أكثر من كونهم مهندسين أو علماء حاسوب خارج التفاعل بين الإنسان والحاسوب، وفي تداخل معه. وباعتباره حقلًا مستقلًا بـذاتـه، فـإن التصميم يـتـراوح من مصمم خِطاطي (graphic) إلى الموضة والنسيج، إلى مصممي المنتوج، ومصممي الأنظمة وبعض الفنانين. وتتفاوت مهارات التصميم، ولكن هناك أرضية مشتركة كثيرة، أيضًا. التصميم هو واحـد من مجموعات المهارات التي اقتحمت التفاعل بين الإنسان والحاسوب بالموازاة مع الأنثروبولوجيا. المصممون جيدون على نحو خاص في تجسير الابتكارات التقنية وسياقات الاستعمال، وهو ما يجعل مهاراتهم حاسمة في العمل بنجاح على البحث الاجتماعي والإثنوغرافي.

تتضمن مقاربات التصميم والاصطلاحات التصميم السياقي (Holzblatt 1993, 2003; Holzblatt, Burns Wendell and Wood 2005)، الذي يعد مجموعة طرق للتصميم انطلاقًا من بحث للسياق. إن شركة «آي دي إي أو » (IDEO) قد خلقت بعضًا من الأمثلة الأكثر شهرة للتصميم السياقي. يحيل التصميم السياقي

(CoDesign)، في غضون ذلك، على طرق ممارسة العصف الذهني للتصميم مع الـرواة أنفسهم - مثلًا من خـلال ألعاب التصميم، (Brandt and Messeter 2004).

لقد أصبح أيضًا حقل تصميم التفاعل مهمًّا في السنوات الحالية، ويمزج بين علم الحاسوب ومهارات التصميم الخطاطي (graphic design). فمصمم التفاعل يصمم أساسًا الواجهات التي قد تكون أي شيء، من باب الثلاجة إلى محطة الأتوبيس. منظورًا إليه في مصطلحاته الواسعة، يعد تصميم التفاعل وجهة نظر حول العالم بحيث يعيد تشكيل تقريبًا كل عنصر مادي أو غير مادي كواجهة محتملة وبالتالي علاقة محتملة.

يعد التصميم النقدي واحدًا من أهم أفكار التصميم بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين. فالتصميم النقدي يقتضي أن عمل التصميم هو تعليق ثقافي، وليس بالضرورة عملًا وظيفيًّا. ولذلك، فإن نموذج التصميم، مثلًا، يمكن أن يقدم لا كشيء فحسب، تم اختباره لمعرفة ما إذا كان يعمل، ولكن كإثارة فنية تطرح أسئلة. إن التصميم النقدي يتعلق أكثر بإثارة أسئلة جديدة أكثر من إنتاج الأسئلة. ويعد «ديزاين نوار» (Design noir) (Dunne 1999, 2008; Dunne and Raby 2001) مثالًا للتصميم النقدي.

وباعتباره تخصصًا، يوفر التصميم إمكانًا أنثروبولوجيًّا هائلًا في العمل التشاركي، لأنه يتطلب مجموعة من الأفكار السوسيوثقافية المضيئة، فبينما **التكنولوجيا** الجديدة يمكن أن توجد دون التفكير كثيرًا في الناس، فإن **التصميم** الجديد يجب أن يفكر في الناس.

أنثروبولوجيا التصميم

يبين لنا التفاعل بين الإنسان والحاسوب واتجاهات التصميم هذه كيف تتموضع أنثروبولوجيا التصميم. فالحكاية وراء هذه المقاربات والاتجاهات هي ذات حمولة سياسية، إذ إنّ ممارسين مختلفين يبادرون في شكل استباقي وارتكاسي إلى استعادة الأجندة الواسعة إلى القضايا التي يودون طرحها، وإلى بعض المنهجيات أو بعض الغايات. قد يبدو العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب والتصميم المتمحور حول المستعمل أنهما يطرحان الأسئلة ذاتها، لكن أحدهما يقصد التحليل السوسيولوجي والآخر يقصد التصميم. فبينما تتشابه منهجيتهما، فإن هناك دائمًا اختلافات واضحة بخصوص الطريقة التي ينفذان بها، ويشهدان على النقاشات بين المتعاونين في مشروع ما.

وعلى عكس بعض هذه الحقول، فإن أنثروبولوجيا التصميم ليس لها بيان رسمي أو مجموعة مبادئ ـ هناك وفرة في القواعد الجيدة تمامًا للأنثروبولوجيا. لكن انطلاقًا من التسعينيات أصبح من الواضح جدًّا أن كثيرًا من الناس ذوي الخلفية الأنثروبولوجية كانوا يشتغلون في التفاعل بين الإنسان والحاسوب، وأن عملهم كان يبدو مختلفًا عن الناس الآخرين. لقد أصبح مصطلح «أنثروبولوجي التصميم» شائعًا، وإن كان في شكل متأخر نسبيًا، فالاستشارة في سيليكون فالي كانت مهمة في شكل كبير في جعل هذه الفكرة الخاصة بأنثروبولوجي التصميم صريحة، مثلًا من طرف **مجموعة دوبلن** (Doblin Group)، تم بعد ذلك (eLab) (انظر Robinson and Hackett 1997). ولقد

كان توسع الخدمات الاستشارية (وهي الجزء الذي يؤدي الفواتير) هما التسويق والعلامة التجارية. علاوة على أن العمل الإثنوغرافي قد قاد دائمًا إلى فهم أعمق في شكل غير متوقع وإلى الحاجة إلى إعـادة التصميم (Squires and Byrne 2002)، لا إعـادة العلامة التجارية فحسب. لقد رسخت هـذه الاستشـارات الإثنوغرافيا (والأنثروبولوجيا) باعتبارها ممارسة معترفًا بها ومميزة وكمجموعة مهارات ليست مختفية داخل الفرق متعددة الاختصاصات.

في تنافس مقاربات التفاعل بين الإنسان والحاسوب، بمقدور الأنثروبولوجيين الاعتماد على تلك العناصر المؤكدة للإثنوغرافيا (مثل العمل التشاركي المدعوم بالحاسوب. انظر Shapiro 1994)، لإشراك أطراف مختلفة (التصميم التشاركي) وتغذية الأسئلة حول السياق والتجربة (يوبي كوم UbiCom، والعمل التشاركي المدعوم بالحاسوب). فالمصنوعات الرقمية المستعملة في عملهم تتضمن أحيانًا معطيات ميدانية، لكن أحيانًا أخرى تعالج التصاميم النقدية تجربة المفهوم ونمذجته باعتباره تعليقًا ثقافيًّا محتملًا. تتضمن أنثروبولوجيا التصميم إذًا، مجموعة أنثروبولوجيين يمارسون عملًا أنثروبولوجيًّا، وينتجون تعاليق ثقافية نقدية جنبًا إلى جنب مع التصنيف وبطريقة تطمح فيها لكي تكون مفيدة بالنسبة إلى التصميم. فهدفهم هو تعليق نقدي أكثر من التصميم أو التسويق، لكن عملهم يكون مبررًا فقط عندما يشارك في تلك المطامح بمعنى ما. يمكن إيجادهم في الشركات أو الجامعات والمنظمات غير الحكومية وبيئات القطاع العام.

وبصرف النظر عن كونها وسيلة للعمل، فإن مساحة من الأفكار قد بدأت تتشكل، كما في مجموعة الإنترنت لأنثروبولوجيا التصميم ومؤتمر إبيك (EPIC) أي التطبيق العملي للإثنوغرافيا في الصناعة (Ethnographic Praxis in Industry) الذي تم إنشاؤه في 2005. وقد تم إنجاز مساهمات قيمة للتفكير بخصوص حدود ونواة العمل والتفكير الأنثروبولوجيين (انظر Ingold 2007). وقد تكاثرت تأملات سير ذاتية مفصلة بخصوص الممارسة الأنثروبولوجية (مثلًا Cefkin 2009; Kaplan and Mack 2010; Moed 2010; Solomon 2010)، حيث تفصل السيرورات والعلاقات والسياسة والقيمة والقيم. يصف فلين (Flynn 2009) مثلًا كيف أن الطرق التي يتماثل بها الناس في الشركات مع التمثيلات والمعرفة الأنثروبولوجية -من خلال التوفر على صورة أيقونية «للمستعمل» خاصة بفريقهم- يمكن أن تعوق التصميم كما يمكن أن تنيره.

أستعمل مثالين من عملي الشخصي لتوضيح كيف أن الأنماط الخاصة للمصنوعات الرقمية المستعملة في أنثروبولوجيا التصميم تقدم أسئلة لفهمنا للأنثروبولوجيا وللتطبيق الأنثروبولوجي. فالمصنوعات الرقمية تعد تعاليق انعكاسية لما يكون عليه العمل الأنثروبولوجي، وتشكل حوارات مع الرواة، وبخصوص الرواة.

بحث التصوير الفوتوغرافي الصوتي بمختبرات هيوليت باكارد

إن مشروع التصوير الصوتي الذي تم تنفيذه بواسطة مختبرات هيوليت باكارد، وبمشاركتي مع ديفيد فروليش (David Frohlish)،

كان يبحث في «التذكر» بالميديا الرقمية (Drazin and Frohlich 2007). كانت سنة 2002 في المملكة المتحدة لحظة شك وتجريب وتخمين بخصوص التصوير الفوتوغرافي، فقد تحول بعض الناس من الكاميرات التماثلية الرقمية، وكان عدد قليل من الهواتف المحمولة يتضمّن كاميرات، لكن ما يمكن فعله بصورة رقمية كان غير واضح. في شركات مثل هيوليت باكارد، استدل البعض على أن كل الصور الثابتة والورقية ستختفي تقريبًا، وستعوض في كل مكان بمقاطع للفيديو. وآخرون ظنوا أن الطبع سيتكاثر، فهل ستتغير ممارسات التذكر أم ستدوم؟ قليل من الأنثروبولوجيين يمكن أن يكونوا صريحين بخصوص المستقبل الاجتماعي التخميني، وكيف يمكن أن تتغير فجأة حياة الرواة بشكل تام- باستثناء الأنثروبولوجيين في الشركات الذين يجب أن يكونوا كذلك. وقد كانت منهجية البحث التي استعملناها حاسمة. كان عليها أن تفكر بخصوص التذكر الحالي (لدعمه عن طريق التصميم) واستحضار تذكر جديد وإمكانات تقنية في آن واحد. كان علينا أن نحصل على المعلومات بخصوص التذكر في السياق وخلق مصنوعات ذاكرة رقمية يجب أن تبدو مقنعة وساحرة بالنسبة إلى زملائنا المهندسين.

بالاعتماد على العمل طويل الأمد لديفيد فروليش (Frohlich 2004) تم اقتراح مشروع حول التصوير الفوتوغرافي الصوتي -أي الصور الثابتة مع الصوت. يمكن أن يكون الصوت سياقيًّا (يتم تسجيله عندما يتم التقاط الصورة)، وسردًا استعاديًّا، موسيقى أو لا شيء (الصمت هو أيضًا صوت بلغة الميديا الرقمية). الطريق

المعياري للقيام بذلك قد يكون دعوة عينة مبنينة من الناس إلى المختبر لخلق صور صوتية. وهذا يعني أن بالإمكان مقارنة الصورة أ وب، أو راوي س وص، مباشرة والمحافظة على المعايير التقنية بأن تظل عالية (هذا أمر مهم بالنسبة إلى المهندسين). يمكن أيضًا دعوة استجواب الناس بخصوص أفكارهم وتبريراتهم التي تكمن وراء الصور الصوتية، لإنتاج بروفايلات المستعمل. ومع ذلك، نرفض هذا الاقتراح ونستدل على مقاربة أنثروبولوجية، قضاء الوقت مع الناس في المنزل للحديث عن التذكر، والصور والموسيقى والحياة الاجتماعية في شكل عام قبل أن نشير حتى إلى الصور الفوتوغرافية المصورة. لقد كنا ندرك أن المشروع هو بخصوص التذكر وتنوعه وأن الصور الصوتية هي مجرد أداة. أردنا أن ننظر في التذكر داخل العلاقات، وليس بالأفراد الاجتماعيين. ولذلك بدأنا تشبيك مجموعتي هواية للعثور على أزواج أو سلاسل من الناس الذين يُحتمل أنهم تقاسموا صورًا و/ أو موسيقى.

كانت المرحلة الأولى من البحث، أي قضاء الوقت مع الناس، بكل وضوح الأكثر قيمة من الناحية الأنثروبولوجية، لكن تم اعتبارها من لدن بعض الزملاء على أنها ليست منهجية بالمرة. وقد كان التبرير هو أننا سنتعلم أمثلة حقيقية لتقاسم الصور والموسيقى والذكريات، وذلك، لخلق صور صوتية تتصور العلاقات والجماهير والحوافز الحقيقية. ولذلك، في المرحلة الثانية طلبنا من الناس تصور واحدة من هذه الحالات وتشكيل ألبومين للصور الصوتية: واحد مرفوق بسردهم، والآخر يلائم الصورة بالمجموعات الموسيقية.

إن إحدى الأمهات التي كان من عادتها إرسال ألبومات صور صغيرة لأطفالها إلى أمها بالولايات المتحدة الأميركية، أنشأت لأمها ألبوم صور صوتية (audiophoto album). لقد جمعت أيضًا صورًا لأطفالها المختلفين، لكل واحد منهم ألبومه الخاص موضوعًا على الرف في غرفة المعيشة، ولذلك قصت ألبوم حكاية لابنتها بخصوص رحلتهما إلى ديزني لاند. وفي الوقت ذاته هناك رجل أرمل تصفح صوره ليتذكر زوجته الأخيرة، أقام ألبومًا موسيقيًّا مستحضرًا إياها في ذهنه.

في الجزء الثالث من البحث، قمنا بدعوة الناس إلى المختبر لنطلعهم على ألبومات صورهم المصورة وكيف تبدو على منصات مختلفة (مثلًا شاشات سطح المكتب، أطر رقمية، وورق رقمي، أشكال تشبه الكتاب، وأجهزة جديدة معنونة بـ«براءة اختراع تطبق من أجل»).

إن ما نجحنا في كشفه كان شيئًا ذا مجموعة واسعة من طرق التذكر التي يمكن إيجادها حتى في بيت واحد. لقد كشف التنوع الطبيعة الثقافية والبيولوجية للتذكر. لنعتبر كيف يعمل التذكر في شكل مختلف مع الموسيقى أو مع صورة مثلًا، فصورة أعياد الميلاد تستحضر وقتًا خاصًّا لعيد الميلاد، بينما قطعة موسيقى عيد الميلاد تجلب في غالب الأحيان ذكريات مألوفة لـ«أعياد الميلاد عندما كنت شابًّا». وعندما نظرنا في شكل خاص في مجموعة الصور، لاحظنا نماذج متكررة تتعلق بكيف تتموضع وتؤطر في البيت، ووصفنا هذه النماذج بلغة المجموعات الواسعة الأربع: أولًا، كان هناك كثير من الصور موضوعة بلا ترتيب في مكان ما ـ أحيانًا في

صندوق أحذية فعلًا-، مبعثرة وغير مصنفة وكأنّها في فوضى متعمدة... فهذه كانت مجرد «ذكريات». ثانيًا، كانت هناك لوحات فلينية أو عارضات على الحائط أو على باب الثلاجة، معرض «غير المنضبطين» وفق عائلة ما. هنا في هذا المكان كانت صور للأصدقاء، أناس مثلك، وبينما كانت بعض الصور قد وضعت هناك عن طواعية، يبدو أن أخرى قد وجدت للتو طريقها. لقد وصلت في ظرف، وقد كان يفترض حقيقة أن لا يتم التخلص منها، ولكن كان عليها بطريقة ما أن تكون مرئية، ولو لوقت قصير على الأقل، وهناك استقرت على باب الثلاجة. الجزء الثالث من التقديم كان في ألبومات الصور، بعضه ضاع وبعضه تم تنظيمه بخط اليد وتعاليق. وعلى عكس الصور الأيقونية لمعارض غير المنضبطين، تتذكر الألبومات الأحداث وهي مؤرخة، ومسجلة لتعاقب ومرور السنوات. وكقاعدة، تعد الذكريات الموضوعة في ألبوم بمثابة ذكريات منزلية، وصور الناس الآخرين، التي تم إرسالها إليك، قلما يتم وضعها في أغلفة الألبوم. النوع الأخير من الصور كان الصور المؤطرة، المخصصة للعائلة. أن تضع صورة مكبرة لصديق المدرسة على حائطك، فإن إطارًا كبيرًا سيكون محفوفًا بالمخاطر. تتموضع الصور المؤطرة جنبًا إلى جنب مع اللوحات والمناظر الطبيعية والملصقات وقطع الديكور. تتموضع هناك لوقت طويل، ربما لسنوات، وتكبر ببطء شديد. فصورة بإطار لشخص ما كما كانت تبدو عشر سنوات خلت لا تزال مناسبة إلى الآن، وإذا كانت في معرض غير المنضبطين، فإنها لن تدوم أكثر.

إن معالجة الصور الفوتوغرافية في البيت يمكن استعمالها لتأويل التذكر باعتباره نسقًا معلوماتيًّا. لكن لن يكون هناك تقدير تام لثقافة التذكر التي كانت مهمة بالنسبة إلينا، فعندما يتم تخيل مصنوعات ذاكرة رقمية، يمكننا أن نبدأ في تصور الصوت كنمط للتأطير. الجزء المتعلق بالصوت الخاص بالصور الصوتية يمكن أن يقوم بالأشياء ذاتها، مثل الإطارات والألبومات والمعارض غير المنضبطة، مثلًا جعلها مناسبة لبعض العلاقات، وإسناد صفات زمنية لها أو تحديد حدود المنزل.

إن إقامة صور صوتية تكشف عن شيء يتعلق بالأعباء العاطفية والمسؤوليات الصعبة، بالنسبة إلى التذكر ومصنوعات الذاكرة. فالموسيقى قد تغير الصورة المبتذلة إلى مستودع للحنين. فكثير من الصور المختارة كانت لها حكايات عاطفية مرتبطة بها ـ صديق كان مريضًا في السابق، طفل غادر المنزل للتو. لقد عانى رواتنا مع كيفية معالجة ذكرياتهم في شكل مناسب. فقد كانوا مسكونين بالشعور الغامض من أن عليهم أن ينتقوا ويؤطروا ويضعوا تلك الذكريات في ألبوم. كان هناك دائمًا إحساس واضح بالالتزام وبعبور صور الناس الآخرين: الجلوس مع شخص ما وعبور ألبوم عطلته أو زفافه قد يكون أمرًا لطيفًا، لكن في الواقع يتعين عليك أن تقوم بذلك مهما كان. وبشكل مماثل، فإن الحصول على صورة مؤطرة أو صورة صوتية لشريك ما، وصديق أو صديقة يستلزم مسؤوليات أخلاقية حول هذه الصورة.

ربما كانت ملاحظتنا الأكثر أهمية هي أن كثيرًا من التذكر هو في الواقع يتعلق بالمستقبل أكثر من تعلقه بالماضي، وهو ما قد يبدو

مضادًا للحدس. مثلًا صورة مؤطرة على حائطك تقتضي التخطيط لتذكر ذلك الشخص كل يوم. ووضع صور على باب الثلاجة يشير إلى أن الذكرى ستظل هناك لفترة وجيزة لكن ليس دائمًا. ولذلك، فإن مصنوعات الذاكرة في السياق هي أيضًا تتعلق بالقصد المستقبلي للتذكر. وبالفعل، ليس واضحًا دائمًا ما هو الشيء الأهم. وهذا يعني أن أفعال التذكر ـالاحتفاظ بالمصنوعات والحكي حيث تضعهاـ تعد تذكرًا وتذكرًا قدمًا في الفعل ذاته.

يوضح هذا المشروع شيئًا بخصوص المصنوعات الرقمية في عمل أنثروبولوجيا التصميم. عليك في كثير من العمل الأنثروبولوجي أن تتجنب المرحلتين الثانية والثالثة (إقامة صور صوتية) معًا، لأنهما يتوفران معًا على عنصر وهمي. فالصور الفوتوغرافية الصوتية لم تكن توجد في بيوت هؤلاء الناس، وقد لا توجد أبدًا. ورغم أن الإطار النظري للتذكر (كان موجودًا)، فقد حاولنا أن نتناسب معه «من الداخل»، إذا جاز التعبير، فإقامة صور فوتوغرافية كانت فعلًا إبداعيًا، حيث المصنوعات الجديدة، والمصنوع اليدوي المحتمل قد تم إيجادهم، وهو ما قد يتناسب مع تلك العلاقة. كان المصنوع يحاول أن يبرهن على خيال هذا النوع من العلاقة التي كانت، دون ثبات الكلمات. وبشكل غريب، فإن هذا يوحي أن العمل الأنثروبولوجي الذي يعتمد على منهجيات التصميم الرقمي لإيلاء اهتمام واضح للأشكال المادية يمكن أن يكون جيدًا جدًّا على مستوى الخيال المجرد للنشاط الاجتماعي. وعلى العكس من ذلك، قد يظل العمل الأنثروبولوجي الذي يولي اهتمامًا أقل للأشكال المادية،

والذي لا جدال فيه بالنسبة إليها، مقترنًا بالشروط المادية الحالية والماضية. وهو ما يترتب عليه أن المنهجيات الصحيحة يجب أن يتم استعمالها للأنماط الصحيحة من الأسئلة.

لكن إذا كان بعضهم سيقول إن هذا لم يكن ممارسة أنثروبولوجية تقليدية، فإن التفاعل بين الإنسان والحاسوب ليس تقليديًّا أيضًا. لقد كانت ألبوماتنا، من وجهة نظر علمية، في كل مكان: لا اتساق ولا مقارنة ولا تخصيصات تقنية، كل الصفات الصوتية، ولا شيء. واحدة هي قطعة فنية مستقلة بالنسبة إلى معرض من طرف مصور فوتوغرافي شبه محترف، والأخرى مقطع فاشل حول عربدة مراهقة محفوفة بالمخاطر. إنها لا تجعل من الممكن استخلاص التخصيصات التقنية لكي يستعملها مهندس ما، وعلاوة على ذلك، من الناحية الأنثروبولوجية تعمل التقابلات والمقارنات على استحضار الأسر والعلاقات والخلفيات التي أتوا منها. ولذلك، بالنسبة إلينا كانت هناك نقاط دخول إلى الحكايات التي يمكننا أن نقصها بخصوص ما هو التذكر وكيف كان بالنسبة إلى أناس مختلفين.

لقد تحدثت كثيرًا عن كيف ولماذا قمنا بما قمنا به، عن منهجيتنا. هذا أمر مهم لأن الانعكاسات تعد جزءًا مشتركًا للعمل الميداني لأنثروبولوجيا التصميم، فالبيوت التي اشتغلنا معها كلها كانت تستعمل التكنولوجيا الرقمية التي قامت بتصميمها وصنعها والترويج لها شركات مثل هيوليت باكارد. تعد الشركات جزءًا من سيرورات التذكر، وإن جانب الشركات الخاص بالمحادثة هو الجانب الغائب في كثير من العمل الأنثروبولوجي. لقد تعلمنا

كيف أن كثيرًا من زملائنا في هيوليت باكارد قد يسوون بين «التذكر الجيد» والتفوق التقني ـ كاميرا ذات مواصفات عالية أو صوت واضح وضوح الشمس. إن فهم ثقافة الهندسة هذه الخاصة بالتذكر قد جعل كثيرًا مما شاهدناه في بيوت الناس واضحًا، لكن ساعد، أيضًا، على شرح كثير من تكنولوجيا التذكر. ولذلك، يمكننا أن نستعمل النقاشات وتعدد الاختصاصات، والأطراف المعنية الكثيرة وسيرورة التصميم لتغذية سيرورة التعلم الأنثروبولوجية. فالصور الصوتية المرقمنة في الجزء الأخير من بحثنا كانت بؤرة هذا النمط من سيرورة التعلم، بحيث ساعد العمل الرقمي على منح منظور مميز لأنثروبولوجيا التصميم.

بحث حول النقل القروي الآيرلندي في إنتل دجيتال هيلث غروب

سيبين المثال الثاني الذي لا يتوفر على صلاحيات أنثروبولوجية محددة، بعض الجوانب المختلفة للتصميم الرقمي وبما تقوم المصنوعات الرقمية في أنثروبولوجيا التصميم. لقد كانت مهمة بحث النقل القروي الذي أجري في 2007ـ2008 من طرف مجموعة الصحة الرقمية إنتل بآيرلندا (Intel Digital Health Group) هي فهم وتصميم الشيخوخة الشاملة. وقد كان طموحنا يتمثل في فهم تجارب العزلة الحركية في آيرلندا القروية وسط الناس المسنين والشروع في سيرورة تصميم متكررة ومستمرة.

كان المسؤول عن البحث هو شبكة النقل القروي (Rural Transport Network) وهي مجموعة منظمات عبر بلْدات آيرلندا.

تسيّرُ معظم المنظمات أسبوعيًا حافلات صغيرة تذهب من الباب إلى الباب على طول الريف لجلب الركاب المسنين إلى قرية محلية أو مركز الجماعة. قد يكون الهدف هو جمع المعاشات الأسبوعية، والتبضع، وحضور اجتماعات مجموعة محلية، أو من أجل موعد صحي. لقد قمنا بمقاربة خمس منظمات مختلفة: كبيرها وصغيرها، في المناطق الجبلية والمنبسطة، والنائية وتلك الآهلة بالسكان. واحدة كانت شركة ذات هدف ربحي، والأخرى متطوعة، وأخرى مبنية على خدمات تمولها الدولة. بعض هذه المنظمات يزود بالنقل فقط، وأخرى تزود بمجموعات عشائرية أو تقدم وجبات للمسنين. لقد قضى ثلاثة أنثروبولوجيين (أنا وسايمن روبرتس Simon Roberts وتينا باسي Tina Basi) على الأقل أسبوعًا واحدًا في مشروع أو مشروعين. لقد قضينا وقتًا طويلًا في الحافلات، وقد التقينا وحاورنا مجموعة من الأطراف المعنية للمجموعة وللمشروع (ركاب، سائقون، ممرضات المنطقة، منظمو المكتب، وموظفي مكتب البريد، والكهان، وهلم جرًّا). لقد كنا مثقلين بالتكنولوجيا ـكاميرات فيديو لإقامة مقاطع مرتعشة لطرق البادية ومسجلات الصوت التي كانت على الدوام مفتوحة ومحددات نظام الموقعة العالمي (GPS) لتعقب طرقاتنا عبر القمر الاصطناعي.

ما كنا نود القيام به فعلًا كان: (1) جمع المعلومات الغنية قدر المستطاع حول تجربة النقل والمكان و(2) فحص التقابلات والحوارات بين الأطراف المعنية، لا لفهم النظام، بل لاستخراج التناقضات.

وبالعودة إلى إنتل، فقد انتظمنا في مجموعات بعضنا مع بعض ومع المصممين والمهندسين. وقد بحثنا في كل شيء كان لدينا ـكتلة من مقاطع الفيديو وموضوعات وتحاليل مختلفة واقتباسات وبروفايلات المستخدم والصور الثابتة، وشرعنا في إنتاج مجموعات من أفكار المشاكل، والفرص والأجوبة المحتملة. ولأخذ مثال بسيط، ربما نقابل وجهات نظر الركاب وموظفي المكاتب بخصوص كيفية تنظيم النقل، للنظر في ما إذا كان فضاء تصميم ما موجودًا لمساعدتهم للعمل سوية في شكل سلس.

كان كثير من رواتنا مرتابين جدًّا بالتأكيد في البداية، وكثير منهم كان بوضوح يشك أننا كنا هناك لاختبار النقل القروي، ربما لحذفه أو سحبه. في الماضي كان للأنثروبولوجيا سجل مختلط في آيرلندا القروية. لقد تم اتهام عدد من الأنثروبولوجيين (عن صواب أظن) بسوء الفهم وسوء تمثيل الحياة الآيرلندية، خصوصًا في ما يتعلق بالعزلة (انظر Peace 1989). إذًا، فاعتبار شخص ما يسكن بمفرده، مع صعوبات حركية قاسية، في منزل بعيد عن أي منزل آخر، من حيث العزلة يعد إشكالًا من أوجه تفوق ما أستطيع توضيحه هنا. فما كان واضحًا جدًّا، مع ذلك، في بحثنا، هو أنّ العزلة واضحة في إبطالها من طرف الحافلات. لقد غير النقل القروي حياة الكثيرين. لقد كسب الناس تواصلًا اجتماعيًّا عاديًّا، وفرصًا أفضل للتسوق وحمية غذائية أفضل وكثير من الأنشطة البدنية. وقد انفتحت الشبكات الاجتماعية، وتكاثرت إشاعة الأخبار المحلية، وارتفعت الأحاسيس والروح المعنوية. ليس النقل القروي يوتوبيًّا، لأن هذا ينتج دائمًا

سياقًا من الفوارق المتزايدة، والفقر، وتغيير الجندر والعلاقات الجيلية وأفول الاقتصاد القروي. لقد تغيرت آيرلندا في شكل لا حد له في العقدين الماضيين. لكن رحلة واحدة قصيرة في الحافلة كل أسبوع أمر يحدث فرقًا، والتجربة الملموسة مهمة في هذا المجال، فالتواجد في الحافلات يمكن أن يكون مخيفًا، مليئًا بالمزاح والنكت والنميمة والضحك. فالرجال على الخصوص قد يجدون هذا صعبًا بما أن معظم الركاب هن نساء. عادة ينضم الرجال إلى الحافلة في أزواج: مزارعين مسنين اثنين هادئين ينتظران في مفترق للطرق، يركبان ويجلسان بتواضع في الخلف.

بدأنا نقدر النقل باعتباره حدثًا، في تقابل مع مقاربات تصميم النقل. ليس النقل دائمًا زمنًا لااجتماعيًّا غير مرغوب فيه يقع بين مكانين أو حدثين اجتماعيين مرغوب فيهما. فلكي تكون في النقل القروي معناه أن تكون عضوًا، وأن الناس يسافرون دائمًا أسبوعيًّا وإن لم يكن لديهم أمر يقومون به في الطرف الآخر. الحافلة عقدة أخرى في الشبكة، وروتين أسبوعي، للحياة القروية، إلى جانب الكنيسة والحانة ومباريات الرياضات الآيرلندية وسوق الماشية، حيث تذاع الأخبار في أيام مختلفة من الأسبوع. فالحاجيات الإخبارية لتنظيم النقل القروي هي أيضًا أصبحت روتينية: في كل رحلة على السائق أن يعرف من الذي **لن** ينضم إلى الحافلة، وليس الذي **سيأتي**. وبالفعل فالناس يقتنون تذكرة عدم الحضور، دائمًا عبر الاتصال براكب أساسيّ سيجلس في الأمام ويخبر السائق بما يجب فعله أو عدم فعله.

بعد البحث الميداني قضينا بعض الأشهر لتطوير المفاهيم، في مجموعات صغيرة من العمل الجماعي، التي قمنا بتقليصها بحيث تكون قابلة للتطبيق. وقد قام مصمم محترف بتحرير هذه الخدمات التصورية أو الأجهزة كما في محاكاة الشاشة، وبرامج فلاش التي يمكن أن تنقر عليها. وبشكل عام، فإن المفاهيم قد تم تكييفها وأعادت نشر العناصر في البحث الإثنوغرافي، باستعمال صور وأمثلة من العمل الميداني الذي تم تسجيله رقميًا.

لقد تم جلب هذه العروض الرقمية إلى مشاريع النقل القروي، لا للاختبار، بل للمضي بها إلى الأمام في شكل بناء وبطريقة تشاركية. ولذلك، كان لدينا ميل ليس لطرح سؤال «هل يمكن استعمال هذا أم لا؟»، ولكن بالأحرى تصور عناصر معينة بخصوصها. أين يمكن أن نجد وُجَيْهة ما؟ من يستعملها؟ من له مسؤولية المعلومة الشخصية؟ اقتراحات خاصة قد تمت صياغتها أيضًا حول المفاهيم، وكيف تبدو الشاشة، شاشة اللمس، شاشات مجزأة، أنماط مختلفة من الأجهزة... إلخ.

لقد شكلت لحظة تقديمنا هذه المفاهيم للناس ومحاولتنا لجعلهم يشاركون في سيرورة التصميم، تحولًا في العلاقة. وقد انتفى الشك السابق المتعلق بأن يكون المرء موضوع اختبار، ولذلك فإن المحادثات كانت أقل تفاؤلًا وأكثر توازنًا، وإن الناس الخجولين والمحترمين لم يعودوا خائفين من انتقاد سواء عروضنا أو الحياة القروية.

«لقد ماتت قريتنا» (نان وإيتي Nan and Ettie)، راكبتان في النقل القروي بسليغو (Sligo) في ردهما على مفاهيم المنتوج)

«لن يستعمل ذلك أحد في نادينا» (كيت، وستميث Kate, Westmeath)

«أنا سعيدة جدًّا بمكالمة هاتفية» (أنثيا، سليغو Anthea, Sligo)

إن تقديم العروض الرقمية لم يعد، أساسًا، فعلًا تأويليًّا، بل فعلًا إيضاحيًّا. لقد كانت تلك لحظة أدرك فيها الناس أننا كنا جادين بخصوص الإشراك، وأن المصنوعات الرقمية كانت هي بطاقة الدعوة لنوايانا. لقد سهلت تصور الإيجابيات (أو المضار) بلغة اجتماعية حقيقية وجوهرية.

«لن تشعر أنهم يثنون عليك» (دوروثي، سليغو - معبرة في شكل شاعري عن أعباء المسؤولية والحياة الاجتماعية).

«كان ينبغي أن يكون هناك زر «جنازة» لدعوة الناس أوتوماتيكيًّا إلى جنازة ما» (جوليا، سليغو - تعد الجنازات أحداثًا اجتماعية أساسية في غرب آيرلندا).

ولذلك، فإن المفاهيم المرقمنة بدأت في توضيح المشاكل والتوترات وفك مظهر الوحدة والانتظام في النقل القروي. كانت مثل هذه التوترات مهمة بالنسبة إلينا بما أننا كنا نفكر في ما تعنيه العزلة والحركية وكيف تترابطان. كما ساعدتنا أيضًا في التعامل مع التوازن بين تمرين في التعلم وأن تدرس. وفكرة بسيطة عن البحث كانت ستكون هي فهم المشاكل الاجتماعية، التي تؤولها الأنثروبولوجيا وتصوغها لتبليغ جواب تصميمي. ومع ذلك، فالجواب عن مجموعة معقدة من مشاكل الشيخوخة والحياة القروية كان متوفرًا سلفًا - الحافلات الصغيرة للنقل القروي تشتغل، وتتطلب دعمًا.

لكن الكيفية التي يعد بها النقل القروي جوابًا وسؤالًا في آن واحد ليست متعلقة بخصوص ماهيته. لكن أيضًا بسبب الإطار النظري لأنثروبولوجيا التصميم الذي يعد مندمجًا جدًّا. في عمل أنثروبولوجيا التصميم، كثير من مظاهر الحياة يمكن أن تظهر كظواهر أو أجوبة على الظواهر على السواء. ويمكنك أن تفضل هذا المظهر أو ذاك، ولذلك ـمثلًاـ يمكنك ملاحظة كون الرجال يلتحقون بالحافلة (التي تهيمن عليها النساء) في أزواج وينجزون تحليلًا يتعلق بكيف يمكن هذا أن يبني الجندر في الريف الآيرلندي، وكيف يصنع الرجال والنساء. في مشروعنا يمكن أن نعتبره جوابًا. إنه حل واحد قام الناس بتجزئته إلى قضايا تهم ماهية الجندر. هناك طريقة واحدة يمكنك أن تتحدث بها عن هذا، هي أن هناك تحولًا من «قضايا الحقائق» إلى «قضايا الانشغال» (Heidegger 1967; Latour 2004). إنها إحدى الطرق التي، باعتبارك أنثروبولوجيًّا، يمكنك أن تختارها لتأطير عملك ـ هل ستنتج تأويلات أم أجوبة؟

خاتمة وأسئلة مستقبلية

عندما تركز على أمثلة محددة من الحياة المعيشة، يمكن العمل في تصميم الرقمي أن يكون مثيرًا ومنعشًا. لقد عملت المساهمات الأنثروبولوجية على الدوم على جلب انتعاش مثير وتوضيح للانسداد الذي قد يُعرّض تصميم الحوسبة (مع أي مجموعة اجتماعية أو فريق) إلى خطر السقوط فيه. لكنني لا أريد أن أعالج هنا ما يمكن الأنثروبولوجيا أن تفعله لتصميم الرقمي، ولا حتى كيف تدرس التكنولوجيا الرقمية. هناك سؤالان مهمان ابتدأت بهما: ما الذي

يمكن لهذا الالتزام أن يفعله لنا كأنثروبولوجيين في عملنا على إنتاج تأويلات سوسيوثقافية، وكيف كان يتم تنفيذ عمل أنثروبولوجيا التصميم في المجال السياسي للتكنولوجيا الرقمية؟

توجد مصنوعات المعرفة الرقمية في قلب السؤالين معًا، فأنثروبولوجيا التصميم كممارسة هي حوارية في شكل قوي و«واقعة» (Harraway 1991)، بمعنى إذا صادفتها فإنك ربما تكون منخرطًا فيها في شكل مسبق. إن استعمال المصنوعات الرقمية والميديا قد أصبح مهمًّا للتغلب في شكل فعال على شبكة العلاقات حيث يجري تنفيذ بحث أنثروبولوجيا التصميم في شكل حتمي. إنها تشكل حوارات يتقدم العمل بواسطتها. إنها منتشرة بمعنى ما كأدوات، وكأشياء تقوم بالعمل، مدعية أنها ستكون تأويلات جزئية للأشكال الاجتماعية. إن موقف أنثروبولوجيا التصميم يشجع، ويستلزم عناية مستفهمة للسياقات الفيزيائية والمادية، كطريق نحو فحص التصورات المعاصرة للمواقف والمسارات الاجتماعية نحو التغيير الاجتماعي. ويقتضي موقف مثل هذا إعادة توجيه جدي بالنظر إلى الرواة، فما نقوم به مع النماذج الرقمية والمفاهيم يمكن أن يؤثر في الرواة. فالرقمي هنا ليس فعل استهلاك متبادل، بل تقاسم واعتراف بالمسؤولية والقصد (Grudin and Grinter 1995).

هناك كثير من المساهمات التي تنتشر هنا وجُعِلَت أنثروبولوجيا رقمية، فأنثروبولوجيا التصميم هي في شكل واضح في موقع ممتاز عندما يتعلق الأمر بالنظر في داخل المؤسسات. تعد الشركات، خصوصًا متعددة الجنسيات، مؤثرة على نحو كبير، لكنها تحرس

حدودها بعناية قصوى. ويعد العمل الإثنوغرافي صعبًا جدًّا، وأن تخلص نفسك من الميدان (أي المؤسسة) مصحوبًا بملاحظة مشاركة سليمة يعد أمرًا إيجابيًّا. تزود الاستشارة في التصميم بمدخل لتخصص الأنثروبولوجيا. ومع ذلك، فهذا الأمر لا يتعلق فقط بالمؤسسات في حد ذاتها، ولكن بفهم دلالتها المتغيرة. وبما أن تكنولوجيا المعلومات الجديدة تبث الأشياء، فإن مهارات التعامل معها تقوم بالشيء ذاته، ومن ثم يتغير الاستهلاك. في وقتنا الحاضر لا تشتري الموسيقى وتستمع إليها فقط، فلديك أيضًا مجموعة مهارات برمجية وأدوات بواسطتها تتعامل مع الميديا، فالشخص الذي يقتني منتوجًا رقميًّا لم يعد أبدًا مستهلكًا بالمعنى ذاته، لكنه أيضًا منتج وحرفي (Gauntlett 2011)، فالتصميم إذًا قد أصبح نشاطًا عامًّا شعبيًّا، ومن المحتمل أنه يعني تحولات في ميزان القوة والخبرة بين الشركات والجمهور. السؤال هو: بما أن مهارات الخلق والعمل مع المنتوجات قد أصبحت شعبية، فهل هذا تمكين للرأي العام في علاقته بالمؤسسات أم تحييد بما أنهم ينحازون إلى تفكير المؤسسة؟

تفكك مجموعة من الأنثروبولوجيين ومفكري التصميم فكرة الحرفة للنظر في النقطتين المذكورتين أعلاه. يمكن وصف الحركة بالطرق التي نعمل بها مع بيئاتنا المادية، أي مؤلفين الأشياء المحيطة بنا مع المهارات التي نتوفر عليها (Sennett 2008). للحرفة، أيضًا، تاريخ من الحركات الاحتجاجية والسياسية، مقاومة تقدُّم السلع والصناعة المجهولة (انظر Dormer 1997). إنها مثل شيوع التصميم من دون إيحاءات من الدرجة العالية والحصرية لتلك الكلمة،

فالحديث عن الحرفة هو حديث عن العمل الذي نقوم به في الأشياء (Suchman 1995) - الفرق بين هدية كعكة من المحل وكعكة قمنا بإعدادها لوصفتنا. بما أن المهارات الرقمية قد أصبحت شائعة، والأشياء المادية أصبحت أكثر رقمنة، فإن مزيدًا من عالمنا قد يصبح كالكعكات التي خبزناها أكثر من تلك التي اشتريناها.

ربما المجال الأكثر أهمية حيث يمكن لأنثروبولوجيا التصميم مساعدتنا فيه هو قضية محاولة تخصيص ونقد ما يفعله الأنثروبولوجيون. وإحدى النقاط التي تزعج بشدة الأنثروبولوجيين عندما يعملون في التصميم، هي الحاجة إلى الحديث عما يقومون به وتبريره، وليس فقط ما يعرفونه، فكتابة أنثروبولوجيا التصميم (Cefkin 2009) تعالج هذه القضايا: التطبيق العملي للأنثروبولوجيا والاستكشافيّات (heuristics)، وما هي النقاشات؟ أين تخفق السيرورات وأين تعمل؟ متى تكون أنثروبولوجية ومتى لا تكون كذلك؟ فمعظم التأليف في أنثروبولوجيا التصميم يعد عملًا انعكاسيًّا لما قام به الأنثروبولوجيون أنفسهم مطروحًا غالبًا بِنَفَس يدعو إلى النقد. إن أنماط مصنوعات المعرفة الناتجة عن العمل الأنثروبولوجي في هذا المجال هي مثل التصاميم أو الموضوعات الحرفية بمقدار ما تدمج معنى التبرير الاجتماعي في شكلها واستعمالها.

ما ينبغي أن يكون واضحًا من خلال هذه الأمثلة، هو أن العمل الأنثروبولوجي والميديا الرقمية يمكن في الواقع أن يكون لهما كثير من الاقتضاءات السياسية والأخلاقية، فالموضوعات الرقمية ليست مجرد معطيات، فبإمكانها أن تغير أساس العلاقات الأنثروبولوجية،

وهي تتوفر على جذب اجتماعي لا على مضمون إخباري فحسب. تكون الميديا الرقمية جيدة بالنسبة إلى أنماط من العمل ولكنها سيئة بالنسبة إلى أخرى. العنصر الحاسم في الأنثروبولوجيا هو الاستفادة من التزاماتنا بتصميم الرقمي، وبمعنى ما تطويع الرقمي واستخدامه في أنواع العمل التي نتمنى القيام بها.

المراجع

Bannon, L. 1991. From Human Factors to Human Actors: The Role of Psychology and Human-Computer Interaction in Systems Design. In *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems,* ed. J.G.M. Kyng, 25-44. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Bannon, L. 2010. *On (the) Doing (of) Things.* Paper presented at the European Association for the Study of Science and Technology (EASST) conference, Trento, Italy, 3 September.

Bannon, L. 2011. Reimagining HCI: Toward a More Human-Centred Perspective. *Interactions* (July-August): 50-57.

Bjerknes, G., P. Ehn and M. Kyng, eds. 1987. *Computers and Democracy: A Scandinavian Challenge.* Aldershot: Avebury.

Blomberg, J., D. McLaughlin and L. Suchman. 1993. Work-Oriented Design at Xerox. *Communications of the ACM* 36(6): 91-91.

Blomberg, J., L. Suchman and R. Trigg. 1997. Back to Work: Renewing Old Agendas for Cooperative Design. In

Computers and Design in Context, ed. M.L.M. Kyng, 267-287. Cambridge, MA: MIT Press.

Bødker, S. 1987. A Utopian Experience: On the Design of Powerful Computer-based Tools for Skilled Graphical Workers. In *Computers and Democracy: A Scandinavian Challenge,* eds. G. Bjerknes, P. Ehn and M. Kyng, 251-278. Aldershot: Avebury.

Bødker, K., F. Kensing. 2004. *Participatory IT Design: Designing for Business and Workplace Realities* Cambridge, MA: MIT Press.

Brandt, E., and J. Messeter. 2004. Facilitating Collaboration through Design Games. In *Proceedings of the Eighth Conference on Participatory Design,* 212-231. New York: Association for Computing Machinery.

Braverman, H. 1974. *Labour and Monopoly Capital: The Degredation of Work in the Twentieth Century.* London: Monthly Review Press.

Card, S., T. Moran and A. Newell. 1983. *The Psychology of Human-Computer Interaction.* Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Caspi, A., and P. Gorsky. 2006. Online Deception: Prevalence, Motivation and Emotion. *Cyberpsychology and Behaviour* 9(1): 54-59.

Cefkin, M. 2009. *Ethnography and the Corporate Encounter: Reflections on Research in and of Corporations.* Oxford: Berghahn Books.

Crabtree, A. 2003. *Designing Collaborative Systems: A Practical Guide to Ethnography.* New York: Springer.

Darrouzet, C., H. Wild and S. Wilkinson. 2009. Participatory Ethnography at Work: Practicing in the Puzzle Palaces of a Large, Complex Healthcare Organization. In *Ethnography*

and the Corporate Encounter, ed. M. Cefkin, 61-94. Oxford: Berghahn Books.

Dilley, R. 1999. *The Problem of Context.* Oxford: Berghahn Books.

Dormer, P., ed. 1997. *The Culture of Craft: Status and Future.* Manchester: Manchester University Press.

Dourish, P. 2001a. Seeking a Foundation for Context-aware Computing. *Human Computer Interaction* 16(2-4): 229-241.

Dourish, P. 2001b. *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction.* Cambridge, MA: MIT Press.

Dourish, P. 2004. What We Talk about When We Talk about Context. *Personal and Ubiquitous Computing* 8(1): 19-30.

Dourish, P., and G. Bell. 2011. *Divining a Digital Future: Mess and Mythology in Ubiquitous Computing.* Cambridge, MA: MIT Press.

Drazin, A., and D. Frohlich. 2007. Good Intentions: Remembering through Framing Photographs in English Homes. *Ethnos* 72(1): 51-76.

Dunne, A. 1999. *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design.* London: RCA CRD Research Publications.

Dunne, A. 2008. Design for Debate. *Architectural Design* 196: 90-93.

Dunne, A., and F. Raby. 2001. *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects.* London: August/Birkhauser.

Flynn, D. 2009. «My Customers Are Different!» Identity, Difference and the Political Economy of Design. In *Ethnography and the Corporate Encounter,* ed. M. Cefkin, 41-60. Oxford: Berghahn Books.

Forsythe, D. 2001. *Studying Those Who Study Us: An Anthropologist in the World of Artificial Intelligence.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Frohlich, D. M. 2004. *Audiophotography: Bringing Photos to Life with Sounds.* Dordrecht: Kluwer Academic.

Gauntlett, D. 2011. *Making Is Connecting.* Cambridge: Polity Press.

Gaver, W. 2009. Designing for Emotion (Among Other Things). *Philosophical Transactions of the Royal Society B-Biological Sciences* 364 (1535): 3597-3604.

Greif, I., ed. 1988. *Computer-Supported Cooperative Work: A Book of Readings.* San Mateo, CA: Morgan Kaufman.

Grønbæk, K., J. Grudin, S. Bødker and L. Bannon. 1993. Achieving Cooperative Systems Design: Shifting from a Product to a Process Focus. In *Participatory Design: Perspectives on Systems Design,* ed. D.S.A. Namioka, 79-97. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Grudin, J. 2005. Three Faces of Human-Computer Interaction. *IEEE Annals of the History of Computing* 27(4): 46-62.

Grudin, J. 2007. A Moving Target: The Evolution of HCI. In *The Human-Computer Interaction Handbook.* 2nd ed., ed. A.S.J. Jacko. Abingdon, UK: CRC Press.

Grudin, J., and R. Grinter. 1995. Ethnography and Design. *Computer-Supported Cooperative Work* 3(1): 55-59.

Hakken, D. 2000. Resocialing Work? Anticipatory Anthropology of the Labor Process. *Futures* 32(8): 767-775.

Haraway, D. J. 1991. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature.* London: Free Association.

Harrison, S., D. Tatar and P. Sengers. 2007. *The Three Paradigms of HCI.* Paper presented at ALT:CHI 2007, 28 April-3 May, San Jose, California.

Heath, C., P. Luff, D. vom Lehm, J. Hindmarsh and J. Clerverly. 2002. Crafting Participation: Designing Ecologies, Configuring Experience. *Visual Communication* 1 (1): 9-33.

Heidegger, M. 1967. *What Is a Thing?* Washington, DC: Gateway.

Holtzblatt, K.S.J. 1993. Contextual Inquiry: A Participatory Technique for Systems Design. In *Participatory Design,* ed. D.A.N. Schuler. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Holtzblatt, K. 2003. Contexual Design. In *The Human-Computer Interaction Handbook,* ed. J.A.S. Jacko. London: Lawrence Erlbaum.

Holtzblatt, K., J. Burns Wendell and S. Wood. 2005. *Rapid Contextual Design: A How-to Guide to Key Techniques for User-centred Design.* London: Morgan Kaufman, Elsevier.

Hutchins, E. 1995. *Cognition in the Wild.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ingold, T. 2007. Anthropology Is Not Ethnography. *Proceedings of the British Academy* 154: 69-92.

Kaplan, J., and A. Mack. 2010. «Ethnography of Ethnographers» and Qualitative Meta-Analysis for Business. In *Proceedings of the Ethnographic Praxis in Industry Conference (EPIC) 2010,* 110-112. American Anthropological Association.

Latour, B. 2004. Why Has Critique Run Out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. *Critical Inquiry* 30(2): 225-248.

Luff, P., J. Hindmarsh, [et al.] 2000. *Workplace Studies: Recovering Work Practice and Informing System Design.* Cambridge: Cambridge University Press.

Moed, A. 2010. *Back to the Future of Ethnography: Internal User Research at a Consumer Internet Company.* In *Proceedings of the Ethnographic Praxis in Industry Conference (EPIC) 2010,* 14-25. American Anthropological Association.

Norman, D. A. 1988. *The Design of Everyday Things.* New York: Basic Books.

Norman, D. A. 2005. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things.* New York: Basic Books.

Norman, D. 2010. The Research-Practice Gap: The Need for Translational Developers. *Interactions* 17(4): 9-12.

Norman, D., and S. Draper, eds. 1986. *User-Centered Systems Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction.* Abingdon: CRC Press.

Peace, A. 1989. From Arcadia to Anomie: Critical Notes on the Constitution of Irish Society as an Anthropological Object. *Critique of Anthropology* 9(1): 89-111.

Pew, R. 2003. Evolution of Human-Computer Interaction: From Memex to Bluetooth and Beyond. *The Human-Computer Interaction Handbook.* 1st ed., ed. J. Jacko and A. Sears, 1-15. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Picard, R. 1997. *Affective Computing.* Cambridge, MA: MIT Press.

Robinson, R., and J. Hackett. 1997. Creating the Conditions of Creativity. *Design Management Journal* 8(4): 9-16.

Rodden, T., A. Crabtree, T. Hemmings, B. Koleva, J. Humble, K.-P. Akesson and P. Hansson. 2004. Between the Dazzle of a New Building and Its Eventual Corpse: Assembling

the Ubiquitous Home. In *Proceedings of the Fifth International Conference on Designing Interactive Systems,* 71-80. New York: Association for computing Machinery (ACM).

Rosner, D., and K. Ryokai. 2010. Spyn: Augmenting the Creative and Communicative Potential of Craft. In *Proceedings of the 28th International Conference on Human Factors in Computing Systems,* 2407-2416. New York: Association for Computing Machinery (ACM).

Sanoff, H. 2008. Multiple Views of Participatory Design. *ArchNet: International Journal of Architectural Research* 2(1): 57-69.

Schuler, D. E., and A. E. Namioka. 1993. *Participatory Design: Principles and Practices: 1st Participatory Design Conference: Papers.* Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Sellen, A. J., and R. Harper. 2002. *The Myth of the Paperless Office.* Cambridge, MA: MIT Press.

Sennett, R. 2008. *The Craftsman.* London: Allen Lane.

Shapiro, D. 1994. The Limits of Ethnography: Combining Social Sciences for CSCW. In *Proceedings of the Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW) 1994,* Chapel Hill, North Carolina. New York: Association for Computing Machinery(ACM).

Solomon, K. 2010. *A Comparison of Ethnographic and Autoethnographic Data for New Product Development.* In Proceedings of Ethnographic Praxis in Industry Conference (EPIC), 2010, 66-78. American Anthropological Association.

Squires, S., and B. Byrne. 2002. *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry.* Westport, CT: Bergin & Garvey.

Streitz, N., A. Kameas and I. Mavrommati, eds. 2007. *The Disappearing Computer: Interaction Design, System Infrastructures and Applications for Smart Environments.* Berlin: Springer-Verlag.

Suchman, L. 1995. Making Work Visible. *Communications of the ACM* 38(9): 56-64.

Suchman, L. 2007. *Anthropology as «Brand»: Reflections on Corporate Anthropology.* Paper presented at Colloquium on Interdisciplinarity and Society, Oxford University, 24 February. An earlier draft (2000) is available from Lancaster University Occasional Papers Series at: www.lancs.ac.uk/fass/sociology/research/publications/papers_alpha.htm.

Tolmie, P., J. Pycock, T. Diggins, A. MacLean and A. Karsenty. 2001. Unremarkable Computing. In *Proceedings of the CHI 2001 Human Factors in Computing Conference,* 399-406. New York: Association for Computing Machinery.

Weiser, M., R. Gold and J. Brown. 1999. Origins of Ubiquitous Computing Research at PARC in the Late 1980s. *IBM Systems Journal* 38(4): 693-696.

Zelkha, E., and B. Epstein. 1998. *From Devices to «Ambient Intelligence».* Paper presented at the Digital Living Room conference, Laguna Niguel, California, June.

13

متحف + رقمي = ؟



هايدي غيسمار

مثلما هو شائع في عدد من النقاشات للتكنولوجيا الرقمية، فإن «رقمي» قد تم استعماله باعتباره مصطلحًا جامعًا، موحدًا أشكالًا وممارسات مختلفة عديدة. إنها بالضبط حالة المتاحف، حيث تم إدماج التكنولوجيا الرقمية في شكل متزايد في ممارسات مختلفة للجمع وتدبير المجموعات، وتدبير المعلومات، وتدبير المتحف والعرض والتربية. سأعتمد على تعريف ميلر وهورست للرقمي في مقدمة هذا الكتاب الذي يحدّد الرقمي عبر السيرورة التقنية للترجمة إلى سجل مثنوي، (مرة أخرى)، وإلى المعيرة (standardization)، والتحويل والتجربة الموسطة التي يؤثر فيها هذا التحول التكنولوجي. في هذا المقال أناقش وأصف تأثير هذا النوع من التوسط التكنولوجي على ممارسة وتجربة المتحف، مركزة على توسط المجموعات على الخط وعلى فضاء كاتالوغ المتحف والمخزن. وفي دراسات الحالة التي ستلي، أركز على كيف تقوم المشاريع الرقمية «بتشفير» نظريات النشاط الاجتماعي الرقمي، وكيف أن الرقمي ينتج في شكل مشترك ليس فقط تمثيلات الموضوعات والعلاقات الاجتماعية، ولكن المجموعات والنشاط الاجتماعي في عوالم المتحف.

وباعتبارها أشكالًا تمثيلية، قام المحللون منذ فترة طويلة بإجراء قياسات بين رسم الموضوعات للعرض وتكوين مجتمع عبر تمثيل هذه الموضوعات في المتحف (انظر Bennett 1995). كيف تساهم التكنولوجيا الرقمية في الهابيتوس التمثيلي والإبداعي للمتحف؟ كيف تناسب الشفرة المثنوية متصلًا(*) لتدبير وتمثيل المعرفة؟ كيف يقوم الرقمي بتحسين القوة الحسية والعاطفية للمعارض؟ في دراسات الحالة التي ستلي، أعيد تقويم الادعاء العام، الشائع بين الدراسات الرقمية، من أن الرقمي هو مجال جديد في شكل تام للشكل والممارسة التي تخلق لقاءات اجتماعية ومادية تختلف جذريًّا عن سابقاتها[79]. إن بروز التكنولوجيا الرقمية في المتاحف هو بالفعل جزء من المسار طويل الأمد لتشبيك وتصنيف وصياغة العلاقات بين الناس والأشياء.

نظرة عامة على أنثروبولوجيا التكنولوجيا الرقمية في المتاحف

إن وصف الرقمي باعتباره نمطًا جديدًا لممارسة المتحف يعد أمرًا احتفاليًّا في شكل واسع، مستحسنًا التوسع الديموقراطي

(*) المتصل (continuum) سلسلة مترابطة من العناصر المتماسكة منطقيًّا أو ظواهريًّا، وتتغير بدرجات دقيقة طبق منطقها الداخلي الذي يشد أجزاءها المكونة لها، ويستعمل المصطلح في المجال الرياضي والمنطقي والاجتماعي والأنثروبولوجي والدراسات اللسانية.

(79) أفكر هنا في الخطاب المندفع «لثورة تويتر» (Twitter Revolution) واليقين بأن ميديا اجتماعية بلا جسد يمكن أن تثير تحولًا سياسيًّا إلى درجة غير مسبوقة.

لمشاعات المعلومات والموضوعات الثقافية لأعداد كبيرة من الناس. إن الاستعارات الخطابية للولوج والمسؤولية تعد أيضًا علامات لـ«علم متاحف جديد» يبرز باستمرار، والذي وثّق تحوّلًا في الاهتمام بالمتاحف بعيدًا عن الموضوعات نحو الناس والمجتمع والتجربة (انظر Hein 2000; Hooper Greenhill 2000; Vergo 1989).

وبشكل عام، تقر أوصاف الممارسات الرقمية في المتاحف برقمنة المتاحف في الكاتالوغ، وموقع الوِبْ، والمعارض التي على الخط ووسائل التواصل الاجتماعي والوُجَيْهات (interfaces) التكنولوجية التي تتصرف كميكانيزمات تواصلية ومُبَنْيَنَة والتي تؤول تزامنيًّا وتزود بولوج أفضل لعمل المتحف (الجمع، والعرض، والتربية، والتنشئة الاجتماعية والبحث). يركز كثير من المحللين على الطرق التي بواسطتها تتحدى ممارسات المتحف الرقمي هذا الفهم التقليدي لمجموعات المتحف، وإدراك الأصالة، والنسخة المطابقة وتجربة الزائر (انظر Bayne, Ross and Williamson 2009; Conn 2010; Isaac 2008)[80].

---

(80) انظر مثلًا المتحف الافتراضي لمبادرة كندا (Virtual Museum of Canada) (http://www.musee-virtuel-virtualmuseum.ca/index-eng.jsp). يصرح المتحف التذكاري للهولوكوست بالولايات المتحدة الأميركية (US Holocaust Memorial Museum) أن معارضه على الخط «تقدم موضوعات جديدة وتوسع نطاق البرامج العامة للمتحف والمعارض الخاصة» (انظر http://www.ushmm.org/museum/exhibit/online). وبشكل مماثل، تستعمل المكتبة البريطانية (British Library) برمجيتها «لتقليب الصفحات» الموضوعة خصيصًا للسماح للزوار على الخط بولوج الكتب الافتراضية (http://www.bl.uk/onlinegallery/virtualbooks/index.html). ومتحف =

تركز كثير من الأدبيات ذات الصلة على طرق استخدام المتاحف التكنولوجيا الرقمية لتوليد علاقات اجتماعية جديدة ولخلق إبستيمولوجيا جديدة وأنظمة تصنيف، وتحرير المتاحف من مجموعة من القيود: ميزانية، وفضاء زمنية، وسياسية ومؤسسية (انظر، مثلًا، التقارير الشاملة على الخط من المتاحف السنوية ومؤتمرات الوِبْ، وانظر Parry 2010)[81]. إن المتحف الرقمي هو «المتحف بدون جدران» الأخير (Malraux 1967). هناك تأكيد على الطرق التي بواسطتها يُحسن الرقمي التحولية وتعدد الأصوات ويقيم الروابط في الزمن والفضاء التي تتجاوز إمكان أنواع أخرى من مادة المتحف (Henning 2007، محدثًا نوعًا من الاستعادة المجازية (Kramer 2004)، وإعادة الربط بين مجموعات المتحف، والأفراد والجماعات.[82] وفي المقابل،

= تاريخ اليهود البولونيين في وارسو الذي سيفتح قريبًا، ستكون له شتيتل (shtetl) افتراضية ويستعمل تكنولوجيا الأبعاد الثلاثة لاستحضار نمط الحياة الضائع ليهود القرن التاسع عشر (http://www.jewishmuseum.org.pl/). فكل هذه المشاريع تخلق تمثيلات ثقافية جديدة بشكل جذري وتختلف عن استراتيجيات التمثيل السابقة. ومع ذلك ولا واحد منها (المتاحف) يثير الانتباه إلى تاريخ الشكل الرقمي وخصوصيته ودوره في التمثيل الثقافي.

(81) وقائع الندوة تنشر وتفهرس كل سنة: http://www.archimuse.com/conferences/mw.html.

(82) انظر مثلًا إعادة الخلق الرقمي لمتحف بارنوم (Barnum) الذي هدمته النيران في 1865، في إطار مشروع المتحف المفقود (Lost Museum Project) (http://lostmuseum.cuny.edu/)، أو تدخلات آرت موب (Art Mob) ـ التي تخلق تدوينات صوتية غير رسمية لمتحف نيويورك للفن الحديث (http://mod.blogs.com/art_mobs/).

وسع خلق مجموعات رقمية جديدة إمكانات تتعلق بكيف يمكن تصور ملكية المجموعات (Geismar 2008). كما قام بصياغة نوع جديد من المجموعة: إرث ثقافي رقمي (Brown 2007; Cameron and Kenderdine 2007) وأشكال أخرى جديدة من العودة المحال إليها باعتبارها «استعادة رقمية» (Hennessy 2009; Christen 2011).[83]

لقد أصبح الرقمي الفكرة المهيمنة للمجال الواسع للممارسة المتحفية، حيث قد لا يكون ممكنًا فهم القطع المتحفية في ذاتها، ولكن كجزء من مجالات أوسع للتمثيل، والتوسط، والتواصل. وكما استدللت على ذلك في مكان آخر (Geismar 2010)، عبر تحفيز السؤال الجدلي لكون (Conn)، **هل ما زالت المتاحف في حاجة للموضوعات؟** (*Do Museums Still Need Objects?*) (Conn 2010)، فإن عددًا من أدبيات دراسات المتحف تستعمل قالبًا محددًا لفهم موضوعات المتحف، ممثلة بمجموعة القرن التاسع عشر للثقافة المادية. ولا يفهم منظور الموضوعات هذا التكنولوجيا الرقمية (شاشة الحاسوب، تجهيزات الفيديو، والصوت) كموضوعات جديدة في المجموعة، بل يعتبرها بالأحرى إعادة الوساطة للأشياء الأصلية. يقدم عمل أنثروبولوجي حديث حول المجموعات الرقمية تصحيحًا لهذا

---

(83) قد تحيل الاستعادة الرقمية على المشاريع التي تتقاسم مصادر رقمية أو تحويل المجموعات التاريخية إلى صور رقمية. مزيد من النقاش النقدي مطلوب مع الإحالة على التقويم المعقد وسياسة الاستعادة وثقافاتها المتنوعة في أمكنة مختلفة. لمزيد من النقاش الدقيق انظر (Bell 2003) حول اقتضاءات وآثار رواج المجموعات الفوتوغرافية التاريخية، وانظر (Geismar 2005, 2009a, 2009b, 2010)، و(Geismar and Herle 2010).

المنظور: يأخذ عمل إسحاق (Issac) حول التكنولوجيا في المتحف الوطني للهنود الأميركيين (National Museum of the American Indian 2008)، وعمل كيرشنبلات-غيمبلت (Kirschenblatt-Gimblett 2009) في متحف تاريخ اليهود البولنديين في وارسو، بعين الاعتبار حساسية طبيعة المادية الرقمية والمجموعات الرقمية وانعكاساتها بالنسبة إلى المشاريع المتحفية الجديدة. مثلًا، من خلال كتابتها عن متحف الهنود الأميركيين «الذي أُبعدَ عمدًا وفلسفيًّا عمّا كان المدير يعتبره نموذج المتحف الموضوعيّ المركزيّ» (Isaac 2008:291)، تناقش إسحاق كيف أن الشاشات التي تعمل باللمس وميديا رقمية أخرى هي دائمًا سهلة الوصول ومقنعة بصريًّا أكثر من الموضوعات الأخرى المعروضة. وتستدل على أن «تكنولوجيا الميديا نفسها أصبحت موضوعًا متحفيًّا، تتطلب تحولًا إيديولوجيا يتعلق بكيف نموقع الخطاطات الجديدة لأدوات التواصل والتأويل هذه» (Isaac 2008: 306، وانظر Frey and Kirschenblatt-Gimblett 2000). بالنسبة إلى إسحاق، تشكل التكنولوجيا الرقمية جزءًا من الاستراتيجيات المتحفية الجديدة للعرض التي تحاول أن تنأى بنفسها عن التراث الكولونيالي للتشييء والتي تقدم جماليات جديدة للتجربة البصرية والالتزام الحسي في المتاحف.

وبشكل مماثل، تصف ديردره براون (Brown 2007, 2008) مشروع باتو الافتراضي (Virtual Patu) في كانتربيري بنيوزيلندا (حيث تمت في متحف كانتربيري رقمنة *Wahaika* [ساطور الجزار] مجهول المصدر والإمساك به من طرف زوار يستعملون أجهزة مستهلَكة بواسطة وُجَيْهة الماجيك بوك Magic Book المتطورة)، كما يصف Te Āhua Hiko/

الشكل الرقمي (مشروع تجريبي حيث تمت رقمنة المؤدّين الماوري Māori في شكل ثلاثي الأبعاد، وتم بعد ذلك إدراجهم إلكترونيًا في بيئة متحركة ماورية، ليتم عرضها على زوار متحف كانتربيري). وتستدل على أن التكنولوجيا الرقمية قادرة على تنشيط المعنى والقصد الحقيقيين للموضوعات بطرق أكثر ثباتًا وأقل إغماسًا (immersive) مما تفعل الطرق التقليدية لعرض الموضوعات الأصلية (انظر Taylor 2010)، فهذه الموضوعات الرقمية يتم إدراكها بالكامل باعتبارها أصلية وتقليدية، والتي يقوم السكان الأصليون بتثمينها.

إلى جانب هذه الاعتبارات المتعلقة بما هو جديد وتقليدي بخصوص المجموعات الرقمية، هناك عدد متزايد من الأعمال التي تحلل الرقمي كمنطقة لإعادة تنظيم أنساق المعرفة وإبستيمولوجيا المتحف. إن مجاز «العلاقية»، المستوحى بواسطة تناسب المجالات الاجتماعية والمادية المستعملة لنظرية شبكة الفاعل ودراسات الثقافة المادية الأنثروبولوجية كذلك، قد تم استعماله على نحو متزايد كأداة استطرادية موجهة لفهم كيف تتم ترجمة الالتزامات المادية المعقدة في المتاحف إلى شكل رقمي (انظر ;Glass and Keramidas 2011 Zeitlyn, Larson and Petch 2007)[84]. إن مجالات المعرفة العلاقية المحولة إلى ثنائية والمعالجة بالتكنولوجيا الرقمية ليست

---

(84) يحلل مشروع متحف بيت ريفرز (Pitt Rivers)، و«إعادة التفكير في بيت ريفرز»، الجامع (collector) كقوة متمركزة في الشبكات المعقدة التي تستخلص الموضوعات والمعلومات والتخصص الوليد للأنثروبولوجيا (http://web.prm.ox.ac.uk/rpr/).

ثابتة، لكنها بالأحرى تنشأ باستمرار عن المجالات الموجودة سلفًا، وعلاقات القوة، وطرق الالتزام الاجتماعي، المتراوحة من العاملين إلى البرمجية، والتي بدورها تخلق العادة، حيث يعطي الناس معنى للتكنولوجيا الرقمية في فضاء المتحف.

يلاحظ مانوفيتش (Manovich) أن قاعدة معطيات (المتحف) ليست مجرد بنية من أجل تخزين المعلومة، إنها صورة رمزية حيث الوجيهة والموضوع هما الشيء ذاته (Manovich [1999] 2010: 69). وبالنسبة إلى الأنثروبولوجيا الرقمية، فإن هذا يثير الانتباه إلى الطرق المعقدة حيث التحول الاجتماعي يتم توسيطه من خلال سيرورات التمثيل - في حالة التكنولوجيا الرقمية غالبًا ما تتم سيطرة التمثيلات البصرية بشفرة المثنوية. وبهذا المعنى يمكننا أن نربط أنثروبولوجيا تحويل المعلومة بخصوص مجموعات المتحف إلى الشكل الرقمي بشيء مثل أنثروبولوجيا القرابة، حيث الخريطة (أو خطاطة القرابة/ شجرة العائلة) تحمل موضوعها إلى الوجود بقدر ما تمثله (انظر Bouquet 1996). يبدو واضحًا على الفور من خلال تحليل عدة مشاريع للمتحف الرقمي، أن المجال الرقمي يشتغل في الوقت ذاته كتمثيل لمواقع وممارسات أخرى، وباعتباره موقعًا وممارسة في حد ذاتـه. فهذه «المضاعفة» الدائمة تحتاج إلى أن تفكك ما دامت هي واحدة من الطرق الرئيسية حيث يعمل الرقمي. فمثل هذه المضاعفة تقترن بكثير من التوترات في قلب البحث الأنثروبولوجي الذي بالنسبة إلى الكثيرين، انطلاقًا من منظري الثقافة المادية (مثلًا Gell [1992] 1999; Miller 2005; Strathern 1990)

إلى مناصري الأنطولوجيات المضاعفة (مثلًا Henare, Holbraad and Wastell 2007)، يعتبر قضايا التمثيل مركزية ليس فقط بالنسبة إلى شكل البحث ولكن إلى مضمونه أيضًا.

في ما تبقى من هذا الفصل، أُؤكد على أن الرقمي هو صورة خاصة لمشروع المتحف الذي يصوغ بطرق خاصة، كما تفعل أي قطعة أثرية، أنظمة التصنيف والأطر النظرية الإبستيمولوجية التي بدورها تبنين المتاحف وممارسة جمع القطع الأثرية وعرضها. بعبارة أخرى، يخلق الرقمي في المتحف إبستيمولوجيا لفهم العلاقة بين الأشياء، والمعرفة والناس والمحيط. في دراسات الحالة الموالية، سأدرس الطرق التي بواسطتها تقوم التكنولوجيا الرقمية بتشفير في الوقت ذاته للعلاقات الموجودة وفرض أشكال جديدة وقواعد على ممارسات المتحف الموجودة.

الحالة الأولى: الأشكال الرقمية باعتبارها تشفيرًا للنشاط الاجتماعي - الوسم (Tagging)، الفولكسونومي (Folksonomy)[*]، والمعالجة التشاركية (Crowd Curation)

كما هو الحال لنمط التكرار المألوف للطرق التي يتم إدراك الرقمي بها، من كونه يستحضر ويستجيب للنشاط الاجتماعي (انظر Kelty 2008)، فإن التكنولوجيا الرقمية في المتاحف تفترض

(*) الفولكسونومي هو نظام للتصنيف حيث يطبق المستعملون واسمات (tags) عمومية لوحدات على الخط، وذلك لمساعدتهم في إعادة تحديد تلك الوحدات. وهو ما ينشأ عنه نظام للتصنيف مبني على تلك الواسمات وتردداتها عكس التبويب التصنيفي. ويسمى أيضًا الوسم التشاركي.

نظرية للاجتماعي وتقدم في معظم الأحيان ليس فقط الموضوعات والمجموعات ولكن العلاقات الاجتماعية حيث تعد المجموعات وأنساق المعرفة مشاركات نشيطة فيها. وهو ما يفسر لماذا تم وصف أدوات المتحف الرقمي دائمًا من ناحية تأثيراتها الاجتماعية: الدخول والولوجية والإتاحة، والدمقرطة، والمجتمع، والدائرة الانتخابية وأناها السرية، والتقييد، والبروتوكولات والتراتبية.

إن الرقمي سيرورة متواصلة للترجمة والفهم (خلق وجيهة) التي بواسطتها يتم تحويل المعطيات إلى معلومة ثنائية يعاد تحويلها إلى تمثيلات مضاعفة، وهي في آن واحد تشفير ومثيل للتنشئة الاجتماعية. فالتنشئة الاجتماعية بهذه الصورة تتم صياغتها من ناحية الشبكات والولوج والانفتاح. فما الذي تم إنجازه، مع ذلك، عبر الولوج إلى هذا النوع من اللقاء الاجتماعي؟ كيف تغير هذه التشفيرات العلاقات الاجتماعية؟ وما الذي تصفه حقيقة؟ إن بروز الوسم الاجتماعي (social tagging)، والنظرية التمثيلية للفولكسونومي (أشكال التعاون الخاصة بالتصنيف)، في علاقة مع أنظمة تدبير المعلومات المتحفية يعد مكانًا جيدًا للتفكير في هذه القضايا عبره. في 2005 تم تأسيس مشروع (Steve.museum) بالولايات المتحدة الأميركية لمعالجة المشاكل بواسطة متاحف الفن بالنظر إلى توسع الولوج عبر رقمنة ووضع مجموعاتها على الخط. باعتباره واحدًا من مشاريع المتحف الكثيرة المماثلة في هذا الوقت التي كانت تهتم بتسخير قوة الوِبْ 2.0 في المتحف، حاول ستيف (Steve) خلق وبحث إمكانات الوسم، أو تصنيفات يولدها

المستعمل، لوصف المجموعات. وكما يصف ذلك موقعه على الوِبْ قام مشروع (Steve) «بإنشاء تعاون، مفتوح على كل واحد يهتم بالتفكير في الوسم الاجتماعي وقيمته بالنسبة إلى المتاحف والبدء بتطوير مجموعة أدوات خاصة بالجمع والتدبير وتحليل أوصاف مساهمة المستعمل»[85].

إن مفهوم الولوج المفتوح عبر رقمنة المجموعات وولوجيتها إلى الإنترنت وأنواع المشاركة التي تفترضها هذه وتعززها في آن واحد كان موضوعًا مركزيًّا لكثير من التزامات المتحف مع الرقمي. الوسم وموضوع الويكي (objectwikis)، والفولكسونومي والمعالجة التشاركية قد أصبحت كلها أطرًا لربط دمقرطة المتحف وتعزيزها، التي تم وصفها بلغة حماس طوباوي[86]. مثلًا، تعلق كاميرون، مؤطّرة

---

(85) انظر http://steve.museum/index.php?option=com_content&task=blogsection&id=6&Itemid=15

(86) انظر مثلًا: http://tagger.steve.museum/ وhttp://objectwiki.sciencemuseum.org.uk/wiki/Home. في 2006 أطلق باورهاوس ميوزيم (Powerhouse Museum) أوبن بابليك أكسيس إلى المجموعات (Open Public Access - to Collections OPAC 2) (http://www.powerhousemuseum.com/collection/database/) وهو كاتالوغ عمومي «على الخط» كان يطمح إلى جعل مجموعة المتحف أكثر استعمالًا عبر مبادرات تمكين غوغل، وعبر مشروع بحث متواصل، هو (Reconceptualizing Heritage Collections) الذي قام بتقويم استعمال وفائدة هذه المبادرة (انظر Cameron and Mengler 2009 وhttp://www.powerhousemuseum.com/dmsblog/index.php/category/folksonomies بخصوص تعليق متحفي على هذا). انظر مثلًا http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/.

عمل (Powerhouse Museum) في أبحاث سيدني عن مزيد من أنظمة التصنيف المفتوح بالقول:

> تمكن الأبحاث الموسطة بغوغل «الموضوع المشبك» من لعب دور في التدخلات السياسية في الثقافة العامة... وهذا يبرز مرونة وتعقيد الطبيعة السياسية المتنازع حولها للتداخلات الثقافية والتبادلات حول ما قد يعنيه موضوع ما. إنها تبين أيضًا كيف أن التقسيم بين ما سمي ثقافة عالية وثقافة شعبية، ثقافة المتحف والثقافة العمومية يمكن أن ينحل من تلقاء نفسه، وكيف أن الناس يمكن بسهولة أن يؤلفوا مجموعات المتحف مع أشكال ثقافية أخرى (Cameron and Mengler 2009: 192).

يعترض سرينيفاسن وآخرون (Srinivasan [et al.] 2009a, 2009b) على مثل هذه النقاشات الاحتفالية للوسم والفولكسونومي. إنهم يشككون بخصوص أنواع المعرفة الخبيرة المطلوبة ليس فقط لإعطاء معنى للمجموعات، بل للوجيهة الرقمية، كما أنهم يسائلون الافتراض المتعلق بكون الوسم وإضافات أخرى على الخط لفهرسة المعلومة تسمح بالمشاركة المستمرة والعميقة بالمجموعات. هناك حاجة إلى نوع ما من التنظيم بالنسبة إلى المشاريع التي تشرك احتمالًا كثيرًا من الناس، والتي بكيفية ما تكرر بنيات السلطة نفسها التي تحاول وجهات النظر الطوباوية للولوج المفتوح والفولكسونومي أن تتركها وراءها. في فبراير 2011 كان هناك بحث حول موقع الوِبْ لمشروع (Steve) يهدف إلى تحديد أمثلة لواسمات الصور، ومعظم روابط المتاحف المشاركة قد تم تبديدها، وأمّا صور

الأعمال الفنية الموصولة بقسم (Steve in Action)، فلقد ظلت كلها تقريبًا دون وسم. هناك اعتراف متزايد من طرف محترفي المتحف، ومشروع (Steve)، فلكي يكون الوسم مفيدًا يحتاج إلى أن يتم تليطفه ومعيرته، مع دوائر انتخابية منظمة في مجتمعات «الثقة»[87]. يعمل الولوج إلى الجمهورية الديموقراطية للوسم في شكل أفضل مع مجتمعات ذات أناس متشابهي التفكير يتقاسمون أسس المعرفة والمصالح والمهارات[88].

يتم فهم الوسم والفولكسونومي في شكل أفضل ربما بصفتهما تمثيلين للمستعملين والمجموعات أيضًا، عاكسين نية المتحف لتقديم

---

(87) المشروع الأخير لفريق ستيف هو تعاون مع جامعة ميريلاند ومتحف إنديانابوليس للفن المسمى (text terms trust) (T3). المشروع «يمزج تحليل النص والوسم الاجتماعي وتقنيات استنباط الثقة لإغناء المعطيات الوصفية وتشخيص الاسترجاع». (http://steve.museum/index php?option=com_content&task=blogsection&id=1&Itemid=2).

(88) يمكن إيجاد مشروع آخر يعيد التفكير ويوطن المشاعات في Reciprocal Research Network (http://www.moa.ubc.ca/RRN/about_overview.html)، وهو شبكة دولية تروم توحيد الجماعات من الساحل الشمالي الشرقي الكندي للمتاحف والمستودعات حول العالم. لقد قامت الشبكة، التي تتم إدارتها خارج متحف الأنثروبولوجيا بجامعة بريتيش كولومبيا (British Columbia)، بتطوير منصة رقمية تربط معلومات الكاتالوغ وقواعد المعطيات الخاصة بالمجموعات من كل المؤسسات الشريكة للجماعات عبر مراكز البحث حيث يجب أن تكتسب بالتعاون والشراكة. تسمح الشبكة بالنقاش والتعليق والنقد وتقاسم المعلومات بطرق آمنة وحساسة، باستعمال الرقمي لخلق نمط مختلف من الانفتاح، ليس عموميًّا، بل جماعة مقيدة أكثر لن تكون عادة قادرة على ولوج المجموعة في الموقع (انظر Phillips 2011).

نفسه باعتباره مفتوحًا وغير تراتبي من جهة وعاكسين آراء ومعرفة الجمهور من جهة أخرى، فهما تكراريان في كونهما يخلقان صورة للانفتاح (وتلقي الجمهور) الذي بدوره يغير تلقي الجمهور للمتحف كفضاء مفتوح. كثير من المشاريع تعد ناجحة من هذه الناحية وتعكس بصدق إحساسًا بالمشاركة على رغم أن الصورة الحالية للمشاركة في صورنة الثقافة إزاء المجموعات تظل محدودة. مثلًا يستدل وايت (White 2009) على أن الرواق الرقمي الجديد وقاعدة المعطيات: (Our Space) بمتحف نيوزيلندا تي بابا تونغريوا (Te Papa Tongarewa)، يضمن أن المتحف يكون في مستوى أهدافه ويقدم نفسه «كمنتدى» للأمة. يتضمن «**فضاؤنا**» (*Our Space*) مكونًا «على الخط»، حيث يمكن المستعملين أن يقوموا بتحميل صورهم الخاصة إلى الخادم المركزي، محددين نيوزيلند(تهم) عبر الصورة والوثائق المرتبطة بها [89](http://ourspace.tepapa.com/). ويتم تنشيط هذه الصور إذًا، في المتحف على حائط رقمي، الذي على أساسه يمكن زوارًا آخرين أن يختاروا من الأرشيف ويخلقوا صورًا ومضمونًا جديدين وخريطتهم الثقافية لنيوزيلندا، والتي يمكنهم أن يقوموا بحفظها على شريط ذاكرة (memory stick) وحملها معهم أينما شاؤوا.

كانت مساهمتي في الأرشيف قائمة على صورتين موسومتين بـ «cheese» و«road trip»، تم استعمالهما على الحائط أربع

(89) لم يكن بمقدوري الحصول على قبضات شاشة لكثير من هذه المشاريع الرقمية التي لها وضوح كاف عند الطبع وأتمنى من القراء المهتمين أن يبحثوا عن صور لمصاحبة هذه النصوص في المواقع المذكورة في النقاش.

مرات (اعتبارًا من مارس 2011). ومع ذلك، فإن فحص الحائط التفاعلي الذي تم تصويره وأرشفته على الخط يبين أساسًا الوجوه المبتسمة لزوار المتحف بما أنهم يلعبون بتكنولوجيا شاشة اللمسَ .(touch-screen)

إن الاستعمال الأكثر شيوعًا للحائط هو إذًا في مشروع التمثيل الذاتي. يعمل المستعملون على صورتهم الذاتية ويضعون أنفسهم في شكل كلي في المتحف، لكن حوارًا أقل واقعية حول طبيعة المجموعات، ودمقرطة المقولات التصورية وأنظمة التصنيف يبرز. فالفضاء الرقمي الجديد قد تم استغلاله لأهداف التمثيل الذاتي الذي أصبح هدف الدخول في علاقة مع المجموعات الرقمية للمتحف.

في العرض المعالج تشاركيًّا (crowd-curated) (*Click !*) الذي انعقد في متحف بروكلين في (2008)، تمت دعوة أي شخص يتوفر على الإنترنت للمشاركة في انتقاء الصور على الخط[90]. وقد دعت دعوة مفتوحة للفنانين إلى تقديم طلبات إلكترونية في موضوع «**الوجه المتغير لبروكلين**» (The Changing Face of Brooklyn)، فقد تمت دعوة زوار المتحف إذًا لتصفح بنك الصور والحكم على المعرض في شكل مجهول. وقد كان الانتقاء النهائي يتضمن صورًا تم تفضيلها «ديموقراطيًّا» من طرف أغلبية الزوار.

---

(90) تم عرض 389 صورة فوتوغرافية في المعرض، وقام 344 مقوّمًا بإطلاق 410.089 تقويمًا. في المتوسط كل مقوّم قام بفحص 135 عملًا. وأفضل عشرين في المائة من الصور المرتبة تم عرضها في المعرض الأخير.
(http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/quick_facts.php)

إن المعلومة الإضافية على موقع الوِبْ قد قسمت الحكام باعتبار المكان، وسمحت بالولوج للتعليق والمناقشة حول الصور وأحداث أخرى، وإن صورًا بخصوص العرض قد تم جمعها. ومع ذلك، كما علق أحد المعلقين الزوار (وهو قيم بمتحف بوركلين للفن)، مبرزًا تكرارية (recursivity) هذه المبادرة الرقمية:

> إذًا، إذا قام عامة الناس بالحكم على الصور فكيف تمت معالجتها؟ وما هي الفكرة التي تمت معالجتها؟ لقد كان موضوع الصور هو «الوجوه المتغيرة لبروكلين» لكن هذا ليس موضوع التثبيت الذي تم تقديمه في أروقتنا، برغم أن الوجوه المتغيرة لبروكلين تعد فكرة متضمنة في كل واحد من الأعمال الفنية في المعرض، فالعرض نفسه هو بخصوص مفهوم الانتقاء، وعلى الخصوص، الانتقاء من طرف عموم الناس[91].

الحالة الثانية: الأرشيف الأساسي وحدود الانفتاح

إن مثالي الأول بخصوص الطرق التي استعملتها التكنولوجيا الرقمية لفتح سيرورة إنتاج المعرفة والتأويل والمعالجة لمختلف المكونات غير التقليدية يبرز في شكل موجز كيف أن ممارسات المتحف الرقمي تقوم بتشفير النظريات الاجتماعية وتعمل على إنتاج صورة على الجمهور، وبصورة موسعة على الجمهور الزائر للمتحف نفسه. فمواضيع المتحف الجديدة هذه تضيف حتمًا طبقة من التأثير

(91) انظر كيفن ستيتن (Kevin Stayton) (http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2008/07/23/crowd-curated-or-crowd-juried/).

التمثيلي الذاتي للموضوعات الرقمية. وفي دراسة الحالة الثانية هذه، أنتقل خلف الكواليس للنظر في الطرق التي يشكل بها الأرشيف الرقمي متخيلًا بديلًا للولوج وَوُلوج الجمهور الذي ينتقد في شكل مماثل السلطة التمثيلية للمتحف والأرشيف. وبخلاف المعالجة التشاركية والمشاريع الموسومة التي تفتح المجموعات عشوائيًّا، فإن هذا الأرشيف الأساسي يقاوم ويفسد نموذج الولوج المفتوح. إنه ينتقد باستمرار سلطة ممارسات الجمع المتحفية، متحدثًا عن تاريخ الولوج والإقصاء المفضلين. وتجسد المشاريع التي ركزت على السكان الأصلية والمجموعات هذا التوجه، فبالنسبة إلى عدد من السكان الأصليين، خصوصًا أولئك الموجودين في مستعمرات المستوطنين ذوي الثقافة المتحفية النابضة بالحياة (مثلًا أستراليا، وكندا، ونيوزيلندا)، فإن هذه مسألة سيادة بمقدار ما هي بروتوكول: لقد أصبح ولوج الأرشيف فعلًا سياسيًّا حيث كان يرجى من التحكم في منظورية المعلومة تسهيل نقل أنواع أخرى من القوة والسلطة. وكما أشار إلى ذلك فيلد (Field)، تعكس الصلات بمجموعات المتحف قضايا تأويلية حاسمة بخصوص «الوضع المعترف به... والسيادة على هوياتها الثقافية» (Field 2008: 25).

إن إمكان الانفتاح الذي تمت إثارته من طرف التكنولوجيا الرقمية يجعل منها أرضية خصبة للتعبير عن هذا النقد. إن مشروع المستقبليّات الرقمية (Digital Futures) للأنثروبولوجية إليزابيث بوفينيلي (Elizabeth Povinelli)، التي اشتغلت لسنوات عديدة في أستراليا البدائية، يسائل صدى ممارسات الأرشفة بالنسبة إلى السكان الأصليين

الأستراليين و«يستفسر عما سيصبح عليه أرشيف رقمي ما بعد كولونيالي، إذا قمنا بدلًا من المعلومة والرواج والولوج، بمساءلته انطلاقًا من منظور الأنشطة الاجتماعية الضرورية والمسؤولية والارتباط»[92]. عند دخول المشروع والنقر على خريطة الموقع يخبرنا نص على الشاشة:

> أنت بصدد المشاركة في شكل للترويج، ترويج المعلومة، والأشخاص والأنشطة الاجتماعية. فهذا الشكل من الترويج يتوفر على ميتا شكل، ونشاط اجتماعي، وطريقة للتوقع، والمعالجة، وإدماج الأشياء التي تنتقل عبرها، بما فيها أنت. الحكومة تتمنى أن تساعد.

ثم يقدم الموقع سلسلة من الحكايات المصورة، موسطة بخرائط رقمية تزعزع المشاهد في الأساس. الحكايات موجزة مثل اللقطات، خارج الموضوع، متحدية تموقعنا لنوع المعلومة التي يجب أن تُؤَرْشَف أو للطرق التي يمكن أن تجسد بها المعرفة الثقافية بصريًا واستطراديًّا. وبما أن الكاتالوغات الرقمية تنتقل خارج فضاء المتحف أو الأرشيف (عبر تكنولوجيا الوِبْ)، فإن السياق الذي تشاهد فيه هذه العلاقات يصبح لانهائيًّا، بما أن المطاريف (terminals) التي تشاهد عليها الكاتالوغات ستتفاوت، كما البيئات المادية التي تتموقع فيها، متحدية الحدود المتعلقة بكيف للمتحف نفسه أن يصوغ هذه المواد ويبسط سلطته عليها. سيعتمد أرشيف بوفينيلي في نهاية المطاف على وحدات محمولة (مثل الهواتف الذكية) حيث تكنولوجيا

---

(92) انظر إليزابيث بوفينيلي (Elizabeth Povinelli)، مشروع المستقبل الرقمي (Digital Futures project) http://vectors.usc.edu/projects/index.php?project=90&thread=ProjectCredits.

نظام المعلومات الجغرافية سترتبط الحكايات والصور والفيديوات والمعطيات الأخرى التي يمكن ولوجها فقط عندما يكون الناس في أمكنة خاصة. يعرض نص آخر ينتقل على الشاشة عندما تبحر في الموقع: «حتى وأنا أتوجه إليك بكلمة 'أنت' you، فإن 'أنت' تعد لاشخصية، صورة الشخص الثالث للشخص الثاني. لقد قمنا ببرمجة 'أنت' you في هذا الموقع من دون أن نعرف من أنت».

يعتبر كثير من النقاشات بخصوص سيرورة الرقمنة في المتاحف، خصوصًا في سياق المتاحف والأرشيفات، أن افتراض مشاهدة المجموعات أمر مفروغ منه (Brown 1998). إن هذا جزء من منظورنا الثقافي غير المفحوص في غالب الأحيان، والذي يؤكد الرؤية باعتبارها أولى الطرق لاكتساب المعرفة (أن ترى معناه أن تصدق). فافتراضنا الثقافي هو أن الرقمنة تعادل الولوج والتداول الواسع، على رغم أن الحكومات والشركات تعمل في شكل ملح على تشفير القيود في القانون[93]. ومع ذلك، فإن التداول المفتوح

(93) انظر قانون الاقتصاد الرقمي لسنة 2010 (Digital Economy Act. 2010، المثير للجدل، الذي يطمح إلى قمع تقاسم ملف النظير إلى النظير والذي يدافع عن رفض ولوج الإنترنت بالنسبة إلى جناة تقاسم الملف. انظر أيضًا النزاع جوي وور (Joywar) بين الفنان جوي غارنيت (Joy Garnett) والمصورة الصحفية لماغنوم (Magnum) سوزان مايسيلاس (Susan Meiselas) حول استيلاء غارنيت، من الإنترنت، على صورة ساندنيستا (Sandanista) لمايسيلاس، والمعركة القانونية الناتجة عن ذلك (التي خسرها) غارنيت والإنتاج المتواصل للصورة من طرف الفنانين النشطاء. لقد تمت دراسة النقاش والتعليق عليه في http://www.firstpulseprojects.com/joywar.html.

للصور والموضوعات والمعلومات يمكن بالفعل أن يكون ضد الفهم المحلي للاستعمال المناسب لمجموعات المتحف، فبالنسبة إلى السكان الأصليين في أستراليا، مثلًا، فقط المطلعين ثقافيًّا يفترض فيهم إدراك في شكل تام المعنى الحقيقي والحكايات المتضمنة في الصور التي تم إنتاجها محليًّا على رغم تداولها في سياقات أوسع (Myers 2002, 2004). فالبروتوكولات الأصلية التي تتمحور حول فكرة عدم الرؤية (أو الامتناع) تتم في سياقات أخرى، مثلًا من الناحية التاريخية، عندما يموت شخص ما كل ذِكْر له سيتوقف، وأغراضه/ ها سيتم إتلافها. الإحالة على الشخص لم تعد ممكنة، وكذلك تمثيله أو رؤيته ـ مما ينتج قلقًا إزاء الحضور غير المسموح به للصور في الطباعة، وفي العرض أو في الأرشيف.

لقد تمت مأسسة هذه البروتوكولات التقليدية بطرق جديدة رغم السيولة على أرض الواقع بالطرق التي بواسطتها يستعمل السكان الأصليون الأستراليون أنفسهم الصور الفوتوغرافية وصور ميديا أخرى (Deger 2006). في أستراليا، جرت العادة على تقديم المنشورات والمعارض ومواقع الوِبْ والأفلام مع تحذير للسكان الأصليين أنهم قد يرون صورًا لأشخاص توفوا، وذلك للحد من الضرر الثقافي الذي قد تسببه هذه الرؤية. ومع ذلك، فإن تكاثر التكنولوجيا يعمل في المجتمع بطرق مختلفة، وفتح الصور بأشكال مختلفة للحركية (الهواتف المحمولة على الخصوص) قد غير التزام السكان الأصليين بمادية ورؤية الصور الرقمية (Christen 2005).

إن التكنولوجيا الرقمية تسهل إذًا، انخراطًا مدعومًا بعلاقات القوة التي تحيط بالمتحف والأرشيف. في أستراليا هناك حركة رقمية متزايدة تعيد التفكير في انفتاح ومسؤولية الأرشيف الرقمي. فمشروع آرا إريتيجا (Ara Iritija) يعد قاعدة معطيات وأرشيفًا يوجد في الوحدات المحمولة التي تقوم بخدمة واحد وثلاثين جماعة من السكان الأصليين في أستراليا الوسطى (Christen 2006; Thorner 2010, http://www.irititja.com). فالمنصة المحمولة هي أرشيف تم تنظيمه بانخراط المجموعة واعتبار للبروتوكولات التي تم تشبيكها في إنترانت مموضعة. تصف ثورنر (Thorner) سيرورة «توطين الإنترنت» هذه، ولكنّها تعلّق بكون «إمكان آرا إريتيجا الجديدة (حزمة البرمجية ومقاربتها الدينامية للأرشفة معًا) مدمج في مرونته المؤمثلة، وكذلك هناك حدود في ما يتعلق بالكيفيات التي بواسطتها يمكن تعبئة التكنولوجيا الرقمية لفائدة الإنتاج الثقافي لأنانغو (Anangu) (Thorner 2010: 138)»، (انظر أيضًا Christie 2005). إن مشاريع قاعدة المعطيات الأصلية تفاوض باستمرار بين مجالات مختلفة: توقعات وتجارب المجتمع، وأنظمة المعرفة المحلية، والمنهجيات السابقة لجمع وتنظيم المجموعات، وقيود التكنولوجيا الرقمية (مع توقعها بخصوص الشكل والمضمون والولوج).

مثال آخر حول كيف يمكن التعبير عن هذه البروتوكولات (وتنفيذها) رقميًّا، يمكن إيجاده في أرشيف موكورتو ومبراني - كاري (Mukurtu Wumpurrarni-Kari)، وهو أرشيف رقمي يعتمد على المتصفح (browser-based) تم خلقه في البداية لمجموعة

وارومنغو (Warumungu) في تينن كريك (Tennant Creek)، الإقليم الشمالي بأستراليا، بتعاون مع كيم كريستن (Kim Christen) وكريس كوني (Chris Cooney) وباحثين آخرين من الولايات المتحدة الأميركية وأستراليا. لقد تم إطلاق موكورتو الآن باعتبارها برمجية مفتوحة المصدر كان الغرض منها تقديم حلول أرشفة للسكان الأصليين وعشائر أخرى لها حاجيات ورغبات أرشيفية غير مهيمنة[94]. في البداية كان هدف المشروع هو تطوير الأرشيف المحلي الذي كان حساسًا بالنسبة إلى الانشغالات المحيلة بالنظر إلى التعامل مع الأدوات الثقافية التي كانت تنتمي إلى مجموعات محددة وأسر وأفراد. لكن المشروع يطمح أيضًا إلى توفير منصة عالمية للسكان الأصليين، وبنية أرشيفية بديلة لكاتالوغ المتحف الاعتيادي الذي يفترض ولوجًا مفتوحًا ونموذجًا خاصًّا للملكية على مدى المعرفة الثقافية والموضوعات. وبهذه الطريقة فإن خصوصية مفاوضات السكان الأصليين الأستراليين مع تقاليدهم الخاصة المتعلقة بتدبير الصورة والثقافة الاستيطانية الاستعمارية لمجموعة المتحف قد تم جعلها عامة وتمتد إلى سياقات ثقافية واستعمارية أخرى.

إن وصفًا للأرشيف (انظر كذلك مساهمة في مجلة Vectors بعنوان «ديناميات رقمية عبر الثقافات» Digital Dynamics Across Cultures و.http://vectorsjournal.org/projects/index php?project=67)، يبين عدة طرق للتعامل مع تأليف البروتوكولات

---

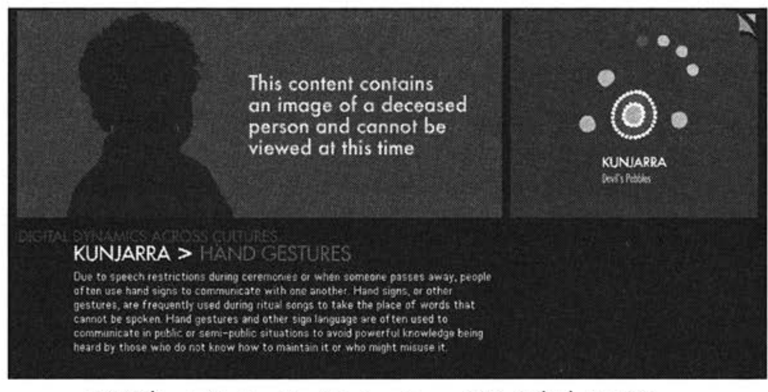
(94) انظر http://www.mukurtuarchive.org/

الأصلية وإعادة إنتاج الصور في الأرشيف: الصور الفوتوغرافية قد تم حجبها بواسطة قطع من الشريط أو جعلها غير متاحة في شكل كامل، فيديوات مقطوعة أو تتلاشى في منتصف الطريق وتحذيرات يتم تقديمها حول الطبيعة الجنسانية للمعرفة. وبالإضافة إلى ذلك، فكل واحد من هذه البروتوكولات تم تفسيره بعناية على الموقع لمنح المشاهد غير الأصلي فرصة إعادة التفكير في قيود المشاهدة المدمجة في الالتزام الأصلي مع الصور في الأرشيف[95]. وقد تم توطين المشاعات، وإعادة عرضها في إطار قيم مختلفة جدًّا حول الولوج والرؤية والاستحقاق.

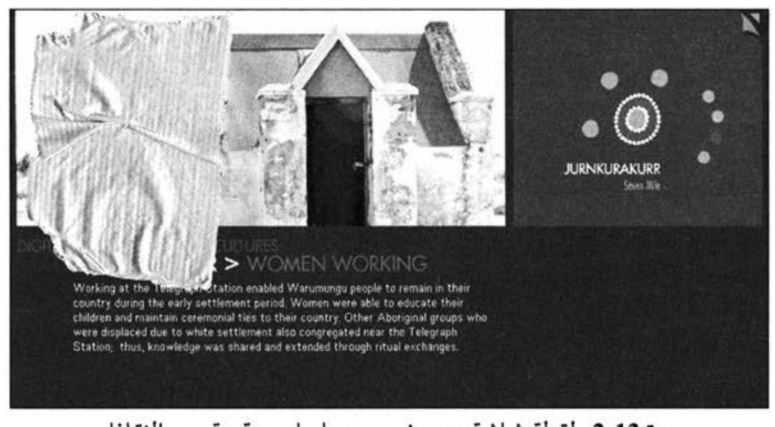
لقد أضحى واضحًا أنه في بعض الأمكنة قد تكون نتيجة التعاون والتشاور المجتمعي حول المجموعات بالفعل نهاية ولوج الجمهور إلى بعض المجموعات وبروز ما أسميه «المشاعات الأهلية»ـ أرشيفًا منظمًا في علاقة بالأنواع المختلفة جدًّا للبروتوكولات لتلك التي تم تطويرها داخل المتحف الاستعماري أو المعاصر (غيسمار سيصدر لاحقًا: الفصل 5، قارن Brown 2003). وبدلًا من أن تكون أدوات للتنوير، حيث العالم المعبّأ بعناية والمعروض للجمهور العام، محدد ديموقراطيًّا (انظر، Bennett 1995)، فإن حساسية «الأرشيفات الجذرية» تقترح فهم المعرفة باعتبارها مبنية من خلال علاقات القوة (power-inflected) وعلاقات خاصة بين الموضوع والمؤسسة والزائر، وحيث الرؤية ليست الطريق الوحيد الذي يمكن لهذه العلاقة أن تتشكل فيه.

---

(95) انظر http://www.vectorsjournal.org/issues/3/digitaldynamics/



صورة 1.13. لقطة شاشة من مشروع ديناميات رقمية عبر الثقافات.



صورة 2.13. لقطة شاشة من مشروع ديناميات رقمية عبر الثقافات.

إن نهاية حيز الكثير من هذه المشاريع وتأثيرها البعدي، هما مثل متحف ستيف (Steve.museum) تمثيلّيان وسياسيّان كذلك. إن تمثيلات هذا الأرشيف تثير الانتباه للافتراضات الأساسية لولوج ومتاحية وحضور بروتوكولات إبستيمولوجية وأخرى تنظيمية. لقد

أثير نقاش بين المعلقين أمثال مايكل بـراون (Michael Brown 2003, 1998)، الذي يظن أنّ من غير المناسب ومن غير العملي ترجمة تنوع القيم الأصلية والاستحقاق إلى سياسة متحف عامة أو ثقافية وطنية، وأولئك الذين يظنون أن هذه الرؤية تؤبد التراتبيات الحقيقية والنخبوية التي تعيد تشفير وإعادة الدلالة للمشاريع المراد معالجتها (مثلًا Simpson 2007). أنا أستدل على أن المشاريع الرقمية تحتاج لكي يتم فهمها ليس فقط إلى مشاريع تمثيلية، ولكن أيضًا إلى مواقع عالم حقيقي للالتزام والتجربة.

الحالة الثالثة: قاعدة معطيات جديدة، إبستيمولوجيا جديدة؟ الممارسات الرقمية للمركز الثقافي لفانواتو

في مثالي الأخير، أنتقل إلى الممارسات المرقمنة للمركز الثقافي لفانواتو والمتحف الوطني (VCC) الذي يروم إنشاء أرشيف يوحد عـددًا من الأنماط المختلفة للمجموعات: سمعية وفوتوغرافية، فيديوات وموضوعات وبحث الموقع الأركيولوجي ولغات. أستدل في هذا المثال، على أننا نحتاج إلى فهم بروز الممارسات الرقمية في سياق ثقافي مع خصوصية تاريخية. مجازان أساسيان في الاعتبارات المعاصرة للرقمي هما القطيعة والجدة: تم افتراض الرقمي على أنه يعلن عن معلومة اجتماعية وبنيوية جذرية غير مسبوقة. كذلك تبين اعتبارات تطوير التلغراف (Standage 1998) أو الجهاز العصبي للقرن الثامن عشر (Riskin 2003) تاريخًا للوساطة (المعالجة) التكنولوجية لفهمنا الحقيقي لعالم الأشياء. من حيث الممارسة كانت

أنظمة الكاتالوغ سوابق بالنسبة إلى الوساطة الرقمية للمجموعات. ورغم تعددية المشاريع والاستعمالات الرقمية، فإن معظم أشكال المتحف الرقمي لديها جذورها في العدد المحدود نسبيًّا للأشكال المبرمجة (مثلًا قاعدة المعطيات العلاقية) والخوارزميّات (انظر Manovich 2002: chap. 1) التي بدورها تستعمل شفرة مثنوية لخلق تمثيلات ثقافية أولى (معارض، نص، صورة وفيلم... هلم جرًّا)[96]. وهذا يثير السؤال المتعلق بالضبط بما هو جديد في أشكال المتحف الرقمي وما هو المحدد ثقافيًّا في الواقع؟ هل يصوغ المتحف الرقمي أنواع جديدة من العلاقات الاجتماعية والممارسات أم أنه يكرر الأنواع الموجودة سلفًا أم أنه يشفرها؟ تدور مجموعة إضافية من الأسئلة حول الآثار الاجتماعية والسياسية لهذا التكرار والتحولات، مثلًا هل الإعادة الرقمية إلى الوطن شرط جديد حقًّا للملكية بالنسبة إلى الأشكال الجديدة للإرث الثقافي/

---

(96) يعلق راميش سرينيفاسن:

إن الإثارة المتزايدة حول الإثنوغرافيا مرتبطة بالفهم المتزايد (أخيرًا) بأن الترئيات visiualizations التي قد تزود بتفسير ولكنّها مدمجة في كل ترئية، هي منظومة أنطولوجية مؤكدة حول كيف أن هذه المعلومة ستعتبر وتعين ومن ثم تصبح مرئية! وبدلًا من ذلك، فالإثنوغرافيا التي تبدأ بملاحظات خام وغير مضبوطة وتحاول أن تكون واضحة بخصوص انحياز الباحث وتقدم معلومات قدر المستطاع انطلاقًا من الأساس، يمكن النظر إليها على أنها محترمة وأنها على الأقل تضع التحيز جانبًا لتقديم المعطيات في صورة أقل بنينة.
(http://rameshsrinivasan. org/2010/12/28/code-and-culture/)

يروم عمل سرينيفاسن إلى تطوير ما يصطلح عليه بِ«أنطولوجيا مائعة» وباراديغمات بديلة في تطوير أدوات البرمجية لفهرسة الجماعة ومشاريع رقمية أخرى.

مجموعات المتحف؟ أم أنها تقوي التراتبيات الإمبراطورية لقرون خلت المتعلقة بولوج وملكية المجموعات، متسامحةً مع الولوج الرقمي دون تقاسم للسلطة في الواقع أو لملكية الموضوعات الأصلية التي تظل في المتحف، وربما أيضًا معيدةً خلق علم متاحف كولونيالي؟ ففي حالة فانواتو يمكننا أن نتساءل عن الأشكال الأصلية التي يتم تشفيرها في حيز قاعدة المعطيات. استمد هذا النقاش من وصف أطول لقاعدة المعطيات بالمركز الثقافي لفانواتو (Geismar and Mohns 2011).

يفهم المحللون الشفرة الرقمية لا على أنها تدل على المعرفة فحسب، بل على إعادة تنظيمها في مستوى أعمق. يطور سرينيفاسن وهوانغ (Srinivasan and Huang 2005) مفهوم «الأنطولوجيات المائعة» حيث تشفيرات قاعدة المعطيات قد يتم استعمالها لتغيير التراتبيات الموضوعة داخل أنظمة التصنيف في المتاحف من خلال تفضيل حقول ومفاهيم ومصطلحات مختلفة. يصف كريستي كيف أن مشروعه لخلق قاعدة معطيات يولنغو (Yolngu) يعمل مع «أنظمة بحث مواتية وغير واضحة» (Christie 2005: 57) يمكن أن تدمج تهجيات بديلة، وتلفظات ومستويات من المعرفة باعتبارها مناسبة للمستعمل الأصلي المتميز. ويشير إلى أن «قواعد المعطيات يقال إنها تتوفر على أنطولوجيات بالقدر الذي تحمل فيه افتراضات حول الطبيعة الأساسية لما تتضمنه» (Christie 2005: 60).

نحن واعون طيلة أبحاثنا في الكاتالوغ المرقمن بأن النتيجة النهائية - سلسلة تسجيلات الكاتالوغ - قد برزت ليس فقط بسبب

أدخالنا مصطلحات البحث ولكن بسبب الولوج المعقد للتصنيف والتنظيم. والنظرة الأخيرة ذاتها المولدة بانخراطنا الفردي بمقياس البحث المتاح هي أيضًا ما يبرز بعض العلاقات ويحجب أخرى. إنه المشكل مع كثير من تفاهمات العلاقية الرقمية التي تفترض أن تكون العلاقات والرؤية أمرًا واحدًا. إنه أيضًا مشكل مع تصور واستعارة الشبكة المروج لها في نظرية شبكة الفاعلين التي تفترض تنظيم النشاط الاجتماعي كشكل لربط مرئي، فالمجال غير المرئي (للجميع لكن للمبرمجين) للرقمي نفسه (الشفرة الثنائية ذاتها) يمثل نقدًا للشبكة المرئية.

فمثل ما يبين كثير من المقالات في هذا الكتاب، فإن الرقمي ليس شيئًا تم جلبه للثقافة، لتسهيلها أو تغييرها. إنه موضوع ثقافي وسيرورة ثقافية. وبهذه الطريقة نحتاج إلى تطوير منظور حول التكنولوجيا الرقمية في المتاحف ينظر إلى هذه الأشكال باعتبارها بنية وتأثيرًا، جزءًا جوهريًّا من جدلية الإنتاج الثقافي (Miller 1987). وحتى نظام التصنيف غير ذي الضرر الكثير ينبثق من التصنيفات التي تعكس بدورها القيم المحلية، والفهم المحلي للربط والتأطير المحلي للمعرفة. إن تكبير آلاف من كاتالوغات المتاحف المحلية في قواعد معطيات أكثر شمولية على نحو متزايد يكبر اصطلاحيتها أكثر من تقليصها. مثلًا، الجدول 1.13 يبين لائحة من الكلمات المفاتيح التي تبدأ بالحرف (C) بالنسبة إلى كاتالوغ المتحف الوطني لفانواتو ـ الكلمات التي تنظم وتصنّف المجموعات. يمكنها فقط أن تولد في فانواتو وبطبيعة الحال تتحدّث عن تاريخ وانشغالات هذا الأرخبيل بالمحيط الهادئ. وفي الوقت ذاته

فإن الكلمات (في الإنكليزية، لغة إحدى الإدارات الاستعمارية لفانواتو) تمثل توليدًا للتجربة المحلية التي توضع على معاجم الأنثروبولوجيا، وتصنيف المتحف وأنظمة نمطية أخرى. فالكلمات المفاتيح تنظم المجموعة، وتحدد نتيجة بحث ما وتنظم ولوج الموضوعات والمعلومات. فهي تبني معًا المجموعة وتسند مضمونًا إليها.

تمكن فهرسة المجموعات الرقمية للمركز الثقافي لفانواتو الآن في علاقة بعدد من قيود المشاهدة المختلفة (يعتمد النظام حاليًّا على ستة عشر مستوى مختلفًا من القيود المبنية على الجندر، والأسرة والقرية ومجموعة النسب والجزيرة). وأي واحدة من هذه المقولات/ القيود تتوفر على سلطة لحذف التسجيل كلية من الرؤية. فأي مدخل تمت فهرسته في علاقة بهذه القيود لن يكون متاحًا في البحث حتى يعمل المستعمل المتميز على تسجيل الدخول.

جدول 1.13 الكلمات المفاتيح لقاعدة معطيات المركز الثقافي لفانواتو

Cotton	Coffee	Chief	Canoes
Crab	Colonial	Children	Carvings and Sculptures
Cultural Centre	Commerce	Church	Cattle
Culture	Communication	Circumcision	Caves
Custom	Condominium	Clay	Census
Custom Calendar	Conservation	Cocoa	Ceremony
Cyclone	Copra	Coconut	Chicken

إن النسخ الورقية للصور الفوتوغرافية تختبئ في الأرشيف «الحقيقي» في أغلفة مانيلا التي لا ينبغي فتحها، وحتى القيمين على المتحف مستثنون من ولوج هذه الصور، فمشاهدة المجموعات في علاقة ببروتوكولات محلية تعد تدخلًا مهمًا وتحديًا لسلطة أي متحف للحديث عن المواد الثقافية وطلبها وتمثيلها. من خلال تطويرها باستعمال برمجية مفتوحة المصدر، فإن قاعدة المعطيات قد تم تشفيرها من قبل لجنة (فريق يضم تقنيين وخبراء في الثقافة)، فهذه اللجنة توسع صلاحية المركز الثقافي لفانواتو لجلب المعرفة المحلية إلى المتحف، ولاحترام الأسس والتراتبيات الوطنية الحديثة للاستحقاق والسلطة والتعامل مع هذا عبر ممارسة المتحف من الجمع إلى العرض والبرمجة. تضم هذه الممارسة المشفرة الانشغالات المحلية الحقيقية لتدبير المعرفة بمزيد من القوالب (templates) الشاملة.

فقالب نموذج قاعدة المعطيات الخاص بالسرية ليس إمكانات الفعل الوحيدة للتكنولوجيا الرقمية الجديدة لكن لعدد من الأمكنة الجيوفيزيائية: منازل الرجال المقدسين داخل ناسارا (nasara) محلية (أرضيات الرقص) وغرفة في المعبد لأرشيف المركز الثقافي لفانواتو المعروف بغرفة تابو (Tabu Room) (حيث الصور الفوتوغرافية موضوعة جانبًا بهدوء)، فهذه الغرفة بباب مغلق قد تم بناؤها لضمان أولئك الذين يسمحون للأدوات الحسابية أو المقيدة بأن يتم تسجيلها وجمعها بحيث لا تكون الأدوات متاحة في شكل حر لمشاهدتها من طرف أولئك الذين لا يحق لهم ذلك، وباعتبارها غرفة آمنة لحماية

مثل هذه الأدوات من تهديد محتمل من الأعاصير والأمطار المدارية ومن التآكل. ومنذ إنشائها، تم تشجيع القرويين على استعمال الغرفة باعتبارها بنكًا **لكاستوم** (kastom)، لحماية المصنوعات القيمة والوثائق وللحفاظ عليها للأجيال المقبلة علمًا بأنّ الأرشيف يمكن أن يقيّد على طول المبادئ التوجيهية **لكاستوم** المحددة أساسًا بواسطة ربط الأشخاص بالأمكنة والأُسَر وبالوضع التقليدي. وتشكل المجموعات في غرفة تابو إذًا أرشيفًا ما قبل رقمي مستخلصًا من الممارسة التقليدية عبر التملك الفُرادي للتكنولوجيا ومبادئ المتحف الدولية من طرف المركز الثقافي لفانواتو: التسجيل السمعي البصري، والأرشفة والمحافظة (انظر، Geismar and Tilley 2003; Sam 1996).

تتضمن موضوعات المتحف هذه المصنوعة حديثًا وثائق شهادات شخصية، وحكايات، وأساطير وموسيقى واحتفالات، وأحداث سياسية وثقافية وأدوات طقوسية ومصنوعات يدوية مسجلة في مجموعة متنوعة من الميديا: نصوص مكتوبة، وتسجيلات صوتية، وأفلام وشرائح وصور فوتوغرافية. وبما أن غرفة تابو هي في سيرورة الإدماج، وقد تم تحويلها في الواقع إلى قاعدة معطيات، فإن كل الأدوات بما فيها الأدوات الرقمية، هي موضوع القيود نفسها شأنها شأن مصنوعات يدوية أخرى، وتظل نسخة من كل تسجيل مع الناس الذين تم إنجازه معهم، لتخفيف الانشغالات بخصوص ترحيل كاستوم المحلي من الجزر وخلق قلق إضافي بخصوص إمكان التداول غير المحدود أو سوء التدبير.

في وقت كتابة هذا المقال (2011) كانت قاعدة المعطيات للمركز الثقافي لفانواتو متاحة فقط عبر إنترنت محلية ـ كان ولوجها في المقام الأول من طرف فريق القيمين في المركز الثقافي لفانواتو وتم استعمالها من طرف أعضاء الأقسام الفردية لتحميل وتنظيم المعطيات وتنفيذ الأبحاث بالنسبة إلى الاستعمال الداخلي وبالنيابة عن الجمهور العام والباحثين الزوار. إن جل الاستعمال التحليلي للكاتالوغ يوجد في المكتبة الوطنية. يقوم أمينا المكتبة، اللذان تتم زيارتهما كل يوم من قبل الني-فانواتو (ni-Vanuatu) وتلاميذ المدارس، باستعمال الكاتالوغ للقيام بأبحاث موضوعية بالنسبة إلى كل زائر، وقائمة الموسيقى المصاحبة والصوت والأفلام والوثائق والكتب يتم طبعها وتقدم للزائرين لمساعدتهم في بحثهم. فما يضر حقًّا سهولة استخدام قاعدة المعطيات هو غياب العتاد المعلوماتي وليس محدودية البرمجية. ليس هناك حواسيب مشبكة متاحة للجمهور حاليًّا في المركز الثقافي لفانواتو والموارد محدودة للصيانة وتطوير البنية التحتية للشبكة لتسهيل الولوج الداخلي والعمومي معًا.

وبرغم هذه المحدودية فقد خلقت قاعدة المعطيات قالبًا لإعادة بنينة الطرق التي بواسطتها يتفاعل العاملون في المركز الثقافي لفانواتو والمستعملون مع المجموعة والأرشيف. سيظل العاملون يتحكمون في مستوى ولوج المعلومة المخزنة في الأرشيف، لكن عندما يسند الموظف المناسب مستوى ما من الولوج عند ذلك فأي شخص تم منحه هذا المستوى من الولوج يمكنه ولوج هذه المعلومة من دون معرفة أو مساعدة من ذلك الموظف. باختصار،

بينما موظفو المركز الثقافي لفانواتو يتحكمون في وسائط الولوج إلى الموضوعات الفردية، فإن بعضًا من دور حارس المعرفة قد تم نقله من الموظف إلى نظام قاعدة المعطيات بما أن المستعمل يتفاعل مع النظام لاسترجاع المعلومة الثقافية بدلًا من موظفي المركز الثقافي لفانواتو.

من خلال مناقشة كيفية التعامل مع مسألة المكان في فهرسة هذه الصور في قاعدة المعطيات، كان واضحًا أنه بالنسبة إلى لجنة قاعدة المعطيات، كان شكل قاعدة المعطيات موضوعًا على معالجة المادة المعنية. لم يكن هناك تمييز بين المعلومة الافتراضية داخل قاعدة المعطيات وأي موضوع: أقنعة، وأشرطة، وصور فوتوغرافية ووثائق أخرى، فالإحالة والمرجع هما الشيء ذاته، فهذا الخلط يدعمه القرار البراغماتي للمركز الثقافي لفانواتو لاستعمال القرص الصلب (hard drive) أو جوهر قاعدة المعطيات كوحدة أساسية للتخزين. وبشكل متزايد، فإن غيغابايتات التخزين هذه هي الشكل الحقيقي للمجموعة، وعلى الخصوص بما أن المركز الثقافي لفانواتو يركز عمله على التوثيق السمعي البصري، وبالتالي عند تصفح ملفات الصور أو الموسيقى لمجموعة مرقمنة حديثًا لتقاليد شفوية أو صور فوتوغرافية، كان من الممكن الاتصال مباشرة بمصدر المرجع - لتحميل صورة المتحف ذات الجودة أو للاستماع إلى التسجيل نفسه. إن الاختلاف بين فكرة الموضوع الأصلي وأي نسخ أخرى هو بالتالي ليس مشكلًا حقيقيًّا في هذا الفضاء الرقمي، وهذه الرؤية البراغماتية يتم وضعها على المنظور الأنطولوجي للأصالة الذي

تم وصفه من قبل كثير من الأنثروبولوجيين على أنه ميلانيزي في شكل كبير (انظر Leach 2003). وهذا يتماشى مع الفهم المحلي للموضوعات التي هي النقطة المرجعية أو المعرفة وراء الشكل الذي هو الموضوع الأساسي بدلًا من الشكل المؤقت الذي قد يتمظهر فيه[97].

وعلى عكس معظم قواعد المعطيات التي يتم تصورها على أنها ظلال أو تمثيلات جزئية للمجموعة (التي تقع في مكان ما)، فإن قاعدة معطيات المركز الثقافي لفانواتو تصوغ المجموعة الرقمية كأنها عمل المركز الثقافي، فجمع الموضوعات كان دائمًا انشغالًا تابعًا للمركز الثقافي لفانواتو، مع التصوير الفوتوغرافي الذي كان ربما المادة النموذجية التي تم جمعها. إن مبادئ التصوير الفوتوغرافي مع أساسها المتمثل في التسجيل الإثباتي والموضوعي وإمكان إعادة الإنتاج المتعددة والرواج، هي أكثر ملاءمة للاهتمامات الأساسية للمركز الثقافي لفانواتو في التجديد الثقافي والتنشيط من نموذج الموضوع الموجه المتعلق بإنقاذ المواد التي من المفترض أن تقاوم الاختفاء والممارسة الثقافية المقلصة. وبدلًا من ذلك، فإن موضوعات البحث (صور فوتوغرافية وفيديوات، وأفلام، وتسجيلات صوتية) يتم عرضها كتظاهرات مؤقتة للممارسات الثقافية، حيث التسجيل، باعتباره سيرورة، يساهم في إدامة الممارسة،

---

(97) إنها فلسفة عامة وراء الموضوعات المختلفة في المحيط الهادئ، وتحديدًا مالانغن (Malanggan). انظر:
(Geismar 2009a; Bell and Geismar 2009).

داخل ودون جدران المتحف معًا (انظر Geismar 2006; Geismar and Herle 2010). بالتركيز على الطرق التي تساهم بها قاعدة المعطيات في خلق شبكات تركز على المكان، والسرية والقيود واللغة تبيّنَ كيف أن الفضاءات الرقمية لا تمثل فقط فضاءات أخرى، بل هي جزء من السيرورات التي بواسطتها تمت صياغة هذه الفضاءات والعلاقات. إننا نرى كيف أن استيراد بعض التكنولوجيا (ومستورد المرونة والحساسية الثقافية التي تسمح بها) يولد حوارًا تم جعله مرئيًّا عبر جمالية قاعدة المعطيات ذاتها. فمستعملوها ليسوا مواطنين مجردين، أو الجمهور، بل أناس لديهم استثمارات خاصة في شبكات الاتصال التي تكمن داخلها.

خاتمة

أكدت في دراسات الحالة التي قدمناها في هذا الفصل على الطرق التي تقوم بها التكنولوجيا الرقمية بتشفير الصور المختلفة للنشاط الاجتماعي في أماكن مختلفة من العالم. فبينما قد يبدو أنني أعزز تمدية الاختلاف الثقافي على طول الحدود المألوفة جدًّا لدى الأنثروبولوجيين حيث الميلانيزيون أو الأستراليون الأصليون هم بطريقة ما مختلفون جذريًّا عن غير الأصليين من أهل بروكلين أو النيوزيلنديين، فإنني في الواقع أسلط الضوء على الطرق حيث كل التكنولوجيا الرقمية مربوطة مع إبستيمولوجيا التمثيل الثقافي نفسها، مثل الأنماط الأخرى من ممارسة وحرفية المتحف، ويجب أن يتم تدقيقها بمستوى الاهتمام المقارن والحساسية الثقافية ذاته. ومع ذلك، صحيح أيضًا أن التكنولوجيا الرقمية قد زودت بمنتدى مهم للناس

الأصليين لإثارة سلاسل أو انتقادات للممارسات السائدة للمتحف ومشاكل تتعلق بالولوج وإمكان الولوج والجمهور ـ لفرض نقد النسبية الثقافية ذاته. أقترح هنا أن التكنولوجيا الرقمية، ضد اعتبارات كثيرة، لا تولد فحسب صورًا جديدة للنشاط الاجتماعي، على الأقل ليس بالطريقة التي وصفت بها دائمًا. حقًّا، إن التكنولوجيا الرقمية تسهل بروز وتطور الانشغالات الاجتماعية الموجودة سلفًا عبر الخاصية الوحيدة التي لديها والتي تميزها من الميكانيزمات الشكلية الأخرى لتوليد الاتصال الاجتماعي أو تدبير الولوج والمسؤولية. تلك الخاصية هي خاصية التكرارية والانعكاسية. إنها خاصية ينعكس فيها النشاط الاجتماعي عبر الأشكال التي تنتجها وتمثلها. يخلق هذا الأثر التكراري منطقة مكبوسة حيث تبدو التكنولوجيا والنشاط الاجتماعي فعلًا، الشيء ذاته. الأثر التكراري للرقمي في المتحف هو إبراز نوع من النشاط الاجتماعي حجبَه المتحف تاريخيًّا بالكيفية التي تم بها تكوين المجموعات، وتنظيمها وعرضها، فالأستراليون الأصليون والني- فانواتو يجعلون أيضًا بروتوكولاتهم الثقافية مرئية (والتقرير في شأن ما يجب جعله غير مرئي). يجعل زوار تي بابا (Te Papa) أنفسهم وصورهم الفوتوغرافية مرئيين في القاعات الرسمية للمؤسسة، فهذه تعد تحديات حقيقية لسلطة المتحف، ولكنها مصنوعة باستعمال الأدوات المتوفرة ومبنينة من طرف تلك المؤسسة ذاتها. وبالمقابل، وبشكل مفارق قليلًا، فالتشفيرات الرقمية للمجموعات يمكن أيضًا أن تتحدى هذه الرؤية ذاتها، وتتوفر على إمكان بنينة العرض والولوج.

إن أوصاف الممارسة والشكل الرقمي في المتاحف التي يمكن أن تسمى أنثروبولوجية ما زالت حقًّا قليلة. تميل دراسات التكنولوجيا الرقمية في المتاحف لأن تكون أكثر إصرارًا بواسطة شكل الرقمي وأقل وصفًا للطرق المعقدة حيث يمكن للرقمي أن يدمج في أطر كينونة موجودة سلفًا: للتصنيف والإبستيمولوجيا والنشاط الاجتماعي. (لكن انظر Isaac 2011). ومع ذلك، يصف كثير من هذه الأوصاف الطرق التي تكون فيها هذه المشاريع الرقمية نفسها أنثروبولوجية في شكل متأصل: بحيث تكون تمثيلات بحكم الواقع للنظريات الناشئة للنشاط الاجتماعي، والتي تعمل بالفعل عبر تمثيلات للربط الاجتماعي. إن أشكال النشاط الاجتماعي المفترضة بواسطة قاعدة المعطيات العلائقية وكيفية توسيعها إلى نشاط اجتماعي فائق للشبكة العالمية أو جعلها تتوافق مع مجموعات أكثر حصرية للبروتوكولات الأصلية، تقترح أن عمل الأنثروبولوجيا الرقمية نفسه مشفر في المنصة الرقمية. وهذا ليس لاقتراح أن مهمة المحلل هي كشف تكرار لا حد له بين الموضوعات والمعطيات، والأنظمة الثقافية والأنظمة الرقمية، ولكن بالأحرى لتسليط الضوء على الطرق حيث تواصل هذه المشاريع الرقمية العمل التأسيسي للمتاحف في شكل عام ـ لخلق إحساس بالجمهور وتعبئة الجماعة وإشراك المجتمع بالأفكار عن التربية والتعبيرية والتجريبية الواسعة بخصوص معرفة الأشياء عبر الأشياء. فالرقمي هو أيضًا موضوع آخر عبره توجه ممارسات المعرفة في المتاحف.

بما أن المتاحف وقاعات العرض تنتقل إلى بيئات رقمية مثل الحياة الثانية (Second Life)، وبما أننا نجرب الأشياء أولًا وقبل كل شيء في صورة رقمية، وبما أن استراتيجية الربط الفائق تحدد وتوسع معًا الطرق حيث يمكن أن توصل الصور المختلفة للمعرفة بالمجموعات، فإنه من المهم أن تكون لنا أوصـاف للممارسة الرقمية هي إثنوغرافية، وتركز على القرارات والبنيات والافتراضات والتخيلات التي تقوم بنفسها بتشفير الشفرة.

المـراجـع

Bayne, Sian, Jen Ross, and Zoe Williamson. 2009. Objects, Subjects, Bits and Bytes: Learning from the Digital Collections of the National Museums. *Museum and Society* 7(2): 110-124.

Bell, J. A. 2003. Looking to See: Reflections on Visual Repatriation in the Purari Delta, Gulf Province, Papua New Guinea. In *Museums and Source Communities: A Routledge Reader,* eds. L. Peers and A. K. Brown, 111-122. London: Routledge.

Bell, J. A., and H. Geismar. 2009. Materialising Oceania: New Ethnographies of Things in Melanesia and Polynesia. *Australian Journal of Anthropology* 20: 3-27.

Bennett, T. 1995. *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics.* London: Routledge.

Bouquet, M. 1996. Family Trees and Their Affinities: The Visual Imperative of the Genealogical Diagram. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 2: 43-66.

Brown, D. 2007. Te Ahu Hiko: Digital Cultural Heritage and Indigenous Objects, People and Environments. In

Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse, eds. F. Cameron and S. Kenderdine, 77-93. Cambridge, MA: MIT Press.

Brown, D. 2008. '*Ko to ringa ki nga rakau a te Pakeha*'—Virtual *taonga* Māori and Museums. *Visual Resources* 24(1): 59-75.

Brown, M. 1998. Can Culture Be Copyrighted? *Current Anthropology* 39(2): 193-222.

Brown, M. 2003. *Who Owns Native Culture.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Cameron, F., and S. Kenderdine. 2007. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse.* Cambridge, MA: MIT Press.

Cameron, F., and S. Mengler. 2009. Complexity, Transdisciplinarity and Museum Collections Documentation: Emergent Metaphors for a Complex World. *Journal of Material Culture* 14: 189-218.

Christen, K. 2005. Gone Digital: Aboriginal Remix and the Cultural Commons. *International Journal of Cultural Property* 12: 315.

Christen, K. 2006. Ara Iritija: Protecting the Past, Accessing the Future—Indigenoous Memories in a Digital Age. *Museum Anthropology* 29: 59-60.

Christen, K. 2011. Opening Archives: Respectful Repatriation. *American Archivist* 74: 185-210.

Christie, M. 2005. Words, Ontologies and Aboriginal Databases. *Media International Australia: Digital Anthropology* 116: 52-63.

Conn, S. 2010. *Do Museums Still Need Objects?* Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Deger, J. 2006. *Shimmering Screens: Making Media in an Aboriginal Community.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Field, Les W. 2008. *Abalone Tales: Collaborative Explorations of Sovereignty and Identity in Native California.* Durham, NC: Duke University Press.

Frey, Bruno S., and Barbara Kirschenblatt-Gimblett. 2002. The Current Debate: The Dematerialization of Culture and the De-accessioning of Museum Collections. *Museum International* 54(4): 58-63.

Geismar, H. Forthcoming. *Treasured Possessions: Culture, Property and Indigeneity in the Pacific.* Durham, NC: Duke University Press.

Geismar, H. 2005. Footsteps on Malakula: A Report on a Photographic Research Project. *Journal of Museum Ethnography* 17: 191-207.

Geismar, H. 2006. Malakula: A Photographic Collection. *Comparative Studies in Society and History* 48: 520-563.

Geismar, H. 2008. Cultural Property, Museums, and the Pacific: Reframing the Debates. *International Journal of Cultural Property* 15: 109.

Geismar, H. 2009a. The Photograph and the Malanggan: Rethinking Images on Malakula, Vanuatu. *Australian Journal of Anthropology* 20: 48-73.

Geismar, H. 2009b. Stone Men of Malekula on Malakula: An Ethnography of an Ethnography. *Ethnos: Journal of Anthropology* 74: 199.

Geismar, H. 2010. Review of *Do Museums Still Need Objects?* by S. Conn. 4 March. http://www.materialworldblog.com.

Geismar, H., and A. Herle. 2010. *Moving Images: John Layard, Photography and Fieldwork on Malakula since 1914.* Honolulu: University of Hawaii Press.

Geismar, H., and W. Mohns. 2011. Database Relations: Rethinking the Database in the Vanuatu Cultural Centre and National Museum. *Journal of the Royal Anthropological Institute* (special issue): S126-248.

Geismar, H., and C. Tilley. 2003. Negotiating Materiality: International and Local Museum Practices at the Vanuatu Cultural Centre and National Museum. *Oceania* 73(3): 170-188.

Gell, A. [1992] 1999. The Enchantment of Technology. In *The Art of Anthropology: Essays and Diagrams,* ed. E. Hirsch 159-86. Oxford: Berg.

Glass, A., and K. Keramidas. 2011. On the Relational Exhibition in Analog and Digital Media. In *Objects of Exchange: Social and Material Transformation on the Late Nineteenth-Century Northwest Coast,* ed. A. Glass, 217-227. New York: BCG Focus Gallery/Yale University Press.

Hein, H. S. 2000. *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective.* Washington, DC: Smithsonian Institution Press.

Henare, A., M. Holbraad and S. Wastell. 2007. *Thinking through Things: Theorising Artefacts Ethnographically.* London: Routledge.

Hennessy, K. 2009. Virtual Repatriation and Digital Cultural Heritage: The Ethics of Managing Online Collections. *Anthropology News* (April): 5-6.

Henning, M. 2007. Legibility and Affect: Museums as New Media. In *Exhibition Experiments,* eds P. Basu and S. Macdonald, 25-47. Oxford: Blackwell.

Hooper-Greenhill, E. 2000. *Museums and the Interpretation of Visual Culture.* London: Routledge.

Isaac, G. 2008. Technology Becomes the Object: The Use of Electronic Media at the National Museum of the American Indian. *Journal of Material Culture* 13: 287-310.

Isaac, G. 2011. Whose Idea Was This? *Current Anthropology* 52(2): 211-233.

Kelty, C. M. 2008. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software.* Durham, NC: Duke University Press.

Kirschenblatt-Gimblett, Barbara. 2009. *Materiality and Digitization in the Museum of the History of Polish Jews.* 25 July. http://www.materialworldblog.com.

Kramer, J. 2004. Figurative Repatriation. *Journal of Material Culture* 9: 161-182.

Leach, J. 2003. Owning Creativity: Cultural Property and the Efficacy of Custom. *Journal of Material Culture* 8(2): 123-143.

Malraux, A. 1967. *Museum without Walls.* London: Secker & Warburg.

Manovich, L. 2002. *The Language of New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Manovich, L. [1999] 2010. Database as Symbolic Form. In *Museums in a Digital Age,* ed. R. Parry, 64-71. New York: Routledge.

Miller, D. 1987. *Material Culture and Mass Consumption.* Oxford: Blackwell.

Miller, D. 2005. Materiality: An Introduction. In *Materiality,* ed. D. Miller, 1-50. Durham, NC: Duke University Press.

Myers, F. R. 2002. *Painting Culture: The Making of an Aboriginal High Art.* Durham, NC: Duke University Press.

Myers, F. R. 2004. Ontologies of the Image and Economies of Exchange. *American Ethnologist* 31: 5-21.

Parry, Ross, ed. 2010. *Museums in a Digital Age.* New York: Routledge.

Riskin, J. 2003. Eighteenth-Century Wetware. *Representations* 83: 97-124.

Sam, J. K. 1996. Audiovisual Documentation of Living Cultures as a Major Task for the Vanuatu Cultural Centre. In *Arts of Vanuatu,* eds. Bonnemaison, Huffman, Kaufmann and Tryon. 288-90. Bathurst, Australia: Crawford House Publishing.

Simpson, A. 2007. On the Logic of Discernment. *American Quarterly* 60: 251-257.

Srinivasan, R., R. Boast, K. Becvar and J. Furner. 2009a. Blobgects: Digital Museum Catalogues and Diverse User Communities. *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 60(3): 1-13.

Srinivasan, R. S., R. Boast, J. Furner, and K. M. Becvar. 2009b. Digital Museums and Diverse Cultural Knowledges: Moving Past the Traditional Catalog. *The Information Society* 25(4): 265-278.

Srinivasan, R., and J. Huang. 2005. Fluid Ontologies for Digital Museums. *International Journal of Digital Libraries* 5: 193-204.

Standage, T. 1998. *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Centurys On-line Pioneers*. New York: Walker.

Strathern, M. 1990. Artefacts of History: Events and the Interpretation of Images. In *Culture and History in the Pacific,* ed. Jukka Siikala, 25-44. Helsinki: Finnish Anthropological Society.

Taylor, Bradley L. 2010. Reconsidering Digital Surrogates: Towards a ViewerOrientated Model of the Gallery Experience. In *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations,* ed. S. Dudley. London: Routledge.

Thorner, S. 2010. Imagining an Indigital Interface: Ara Iritija Indigenizes the Technologies of Knowledge Management. *Collections: A Journal for Museums and Archives Professionals* 6: 125-147.

Vergo, Peter. 1989. *The New Museology.* London: Reaktion Books.

White, G. 2009. Our Space: A Forum for the Nation. Unpublished Master's Thesis, Program in Museum Studies, New York University.

Zeitlyn, D., F. Larson and A. Petch. 2007. Social Networks in the Relational Museum: The Case of the Pitt Rivers Museum. *Journal of Material Culture* 12(3): 211-239.

14

اللعب الرقمي وتصميم اللعبة وروادهما



توماس م. مالابي

ظهرت مع ورود الألعاب الرقمية وتوسعها مجموعة جديدة من الأنثروبولوجيين الذين أولوا اهتمامًا حديثًا على المستوى العام، وعلى مستوى الشكل الثقافي بالألعاب نفسها، وعلى الخصوص الطريقة التي تشوش بها ممارسات اللعب المتمكنة على فهمنا للحكامة والمؤسسات والإغماس والإبداع وقضايا أخرى. يدفع هذا العمل الأنثروبولوجي الجديد في شكل منتج ضد معالجات اللعب التي تميل إلى أن يتم الإمساك بها في المواقف المعيارية الخاصة بها في ما يتعلق باللعب كموضوع إيجابي أو سلبي (المشكل الذي يربك في شكل عام المعالجات الرقمية). وقد ذهب بعيدًا أيضًا، للتركيز على جودة تصميم تجربة اللعب الرقمي والطرق حيث البعد المادي يجب أن يحثنا على الاهتمام بمشاريع مصمميها وكذلك المؤسسات الممولة. يظهر لنا هذا العمل، علاوة على ذلك، كيف أن المؤسسات بدأت بنشر مبادئ تصميم اللعب بعيدًا عن الألعاب الرقمية والمقدمة في شكل واضح، على هذا النحو، أي إننا يمكن أن نشاهد تصميم اللعب يعمل في عدة ميادين مثل التورك الميكانيكي لأمازون

(Amazon Mechanical Turk)، أو في أشكال جديدة من إدارة الشركة (Malaby 2009a).

إن فتح أرضية للبحث الذي هو هدف الأنثروبولوجيا الرقمية يُعد مشروعًا يرد وسط ترددات أنثروبولوجية واسعة وطويلة الأمد في ما يخص التكنولوجيا العالية والتفاعلات التي تتوسطها. تركيب هذا يعني مزيدًا من الترددات في ما يخص «دراسة» أن فهم الرقمي يجب أن يستتبع. عندما ينحصر تركيزنا في الألعاب الرقمية، يصادف الأنثروبولوجيون حاجزًا آخر، وهو بالأحرى المعالجة المحدودة والمتفرقة للألعاب على مدار تاريخ تخصصنا (تكون ملفتة للنظر في شكل خاص عندما يتم اعتبارها ضد العمل الضخم والاستثنائي حول الأشكال الثقافية المشابهة تلك التي للطقوس) (Malaby 2009b). على هذا النحو يشكل العمل المتميز على الألعاب الرقمية في نظامنا مجموعة صغيرة، على رغم أن الاهتمام بالموضوع وعلى الخصوص في مستوى طلاب الدراسات العليا يتزايد بسرعة كبيرة.

يعتبر مسار دراسة الألعاب في الأنثروبولوجيا خلال القرن العشرين مألوفًا بمعنى ما بين أولئك الذين يعتمدون أساسًا مقاربة مادية وأولئك الذين يعتمدون أساسًا مقاربة تمثيلية. تعالج المقاربة الأولى ومقولتها الكبرى، اللعب، كما هو محدد بفقدانه للإنتاجية- أي بوضعه كلاعمل. لقد انعكس هذا النقص المفترض في حصص اللعب على معالجتها الهزيلة نسبيًا في الأدبيات الأنثروبولوجية، وتضاءل من حيث النطاق بواسطة معالجات العمل.

وفي الوقت ذاته، مع ذلك، كان هناك جواب مزعزع للتخصص في لكل المعالجات المادية للثقافة، على غرار كتابات كليفورد غيرتز (Clifford Geertz). لقد عالجت مقاربة غيرتز المتأثرة بفيبر صناعة المعنى كشيء آخر غير كونه ظاهرة ثانوية. وبشكل ملفت للنظر لهذا الموضوع، واحد من مقالاته، وربما أشهرها خارج الأنثروبولوجيا، كان حول إحدى الألعاب واللعب بعنوان: «اللعب العميق: ملاحظات حول صراع الديكة البالية» (Deep Play: Notes on a Balinese Cockfight) (أعيد طبعه في: Geertz 1997). لقد أشبع غيرتز مناسبة صراع الديكة بأعلى الرهانات، رهان معنى الثقافة بالمعنى الكبير. لقد أصبح صراع الديكة صورة للثقافة البالية (Balinese) التي رسمتها لنفسها. لكن هذه الرهانات الكبيرة تتعايش مع «تبلد غريب» لمزيد من النتائج المباشرة، ومع رفض صريح لاحتمالية الألعاب باعتبارها واردة في إدراكنا لها. وكما كتب غيرتز (Geertz 1997: 433): «هناك كثير مما تجب المراهنة عليه أكثر من الربح المادي: أي التقدير، والشرف والكرامة والاحترام - وفي كلمة، رغم ذلك في بالي هناك كلمة مشحونة في شكل عميق هي الوضع. إنها موضع رهان من الناحية الرمزية، بالنسبة (في بعض حالات المقامرين المدمنين المفلسين موضوعة جانبًا) إلى أنّه لم يتغيّر وضع أحد بنتيجة صراع الديكة».

وفي حماسه للربح مهما كانت الرهانات المادية موضع اللعب مع رهانات صنع المعنى، فقد أقصى غيرتز من الاعتبار أي نتيجة وراء تأكيد المعنى، فبحسب هذا الرأي، أصبحت الألعاب تقويمات

ثابتة لنظام اجتماعي غير متغير، وعنصر الألعاب الذي يعد حيويًا بالنسبة إلى فهم تجربة اللعب قد ضاع، فهذا العنصر هو حتمية مميزة ومصطنعة للألعاب والكيفية التي من خلال ارتهانها لنتائجها، تُكَبْسِل (ولو بهذه الطريقة المصطنعة) الخاصية اللامحدودة للحياة اليومية (Malaby 2007). يبدو أن للألعاب حين يُنظر إليها بهذا الشكل، علاقة قوية بالممارسة البشرية وبالسيرورة الاجتماعية. بالإضافة إلى ذلك، يسمح لنا هذا بالنظر في كيف يمكن للألعاب أن تكون مقترنة بكيفية محددة من التجربة، وبموقف مزاجي إزاء غير المحدد (indeterminate). فهذا مظهر من التجربة قد ضاع إذا تم ترك الممارسة لصالح المادية أو التمثيل.

في الآونة الأخيرة، يبين العمل الأنثروبولوجي حول الألعاب القوة المتميزة للمنظور الأنثروبولوجي الذي ترك الأحادية التمثيلية والمادية وراءه. معظم هذه الأعمال قد انتقدت التمييز عمل/لعب أو هجرته تمامًا، وعوضًا عن ذلك ركزت على موقعة الشكل الثقافي للألعاب في لحظات تاريخية ثقافية معينة (تشبه في هذا أولئك الأنثروبولوجيين خلال القرن العشرين الذين قاموا بفحص الشكل الثقافي لما هو طقوسي من دون إخضاعه في كل الحالات لمحك الاختبار لمعرفة ما إذا كان يتوفر على تجربة متفوّقة). قامت إلين أوكسفيلد (Ellen Oxfeld) بالبحث في كيف أن لعب الماجونغ (mah-jong)(*) من طرف الهاكا الصينيين المغتربين

(*) لعبة صينية تشبه لعبة الدومينو تم إدخالها إلى الغرب في سنوات العشرينات.

بكالكوتا (Calcutta) يسلط الضوء على أخلاق مشاريعهم المميزة (Oxfeld 1993)، فعوض معارضة مجهوداتهم الرأسمالية، فإن القمار في الماجونغ كان يعكس التزامهم بحالة عدم اليقين في السوق ذاته. لقد تم عرض دراستي لممارسة الألعاب في مدينة يونانية في سياق مماثل (Malaby 2003). وقد بين بول فيستا (Paul Festa) (Festa 2007) في دراسته لماجونغ في تايوان كيف أن ممارسة اللعبة كانت مرتبطة في شكل عاطفي بموقع الشباب التايواني في الدولة القومية التي كانت تمتاز بكونها عسكرية.

في عالم الألعاب الرقمية، انتهج أليكس غولوب (Alex Golub) فهمًا للألعاب على الخط المتعددة اللاعبين على نطاق واسع، وهذا الفهم يستوعب بعمق مآزقنا الماضية، بما في ذلك ميلنا إلى تَمْدِية هذا الشكل من العمل الاجتماعي في «أماكن» مميزة، استثنائية بالنسبة إلى الأجزاء الأخرى من حياتنا. هذا ربما يشكل خطرًا خاصًّا في سياق الألعاب على الخط والعوالم الافتراضية، كما يقترح، بسبب ميلنا إلى إعطاء معنى الالتزام للاعبين بهذه الفضاءات من ناحية إغماسهم الحسي. فمن خلال إظهار أنّ هؤلاء اللاعبين قد أصبحوا ملتزمين بحيث يقودهم ذلك إلى جعل تجربتهم الخاصة باللعبة أقل غنى من الناحية الحسية، ومتصلين أكثر فأكثر بأنشطة خارج اللعبة المناسبة، يوجه غولوب انتباهنا إلى واقع الألعاب بالاعتماد على انخراط اللاعبين في المشاريع الجماعية الواسعة النطاق التي يهتمون بها- المشاريع التي تتجاهل على نحو واسع التمييز بين أن تكون في «العالم» وأن تكون خارجه. يقارن غولوب هذا بالطريقة التي نَظّر بها الأنثروبولوجيون

حديثًا وبشكل مثمر أوقيانوسيا (Oceania) (Golub 2010: 20). وبالتالي، فإن غولوب يدعو بعناية وسخرية إلى إدراك الألعاب الرقمية باعتبارها مألوفة وغريبة بطرق من اللازم أن تساعدنا على إعطاء معنى للمجال.

إن اهتمام غولوب بظهور المشاريع الجماعية يوجه انتباهنا نحو دور المؤسسات باعتبار أنها تهتم في شكل متزايد بالألعاب كشكل ثقافي بعد أن أصبحت مُشبكة ورقميّة (وبالتالي قابلة للمعالجة مركزيًّا وبشكل سليم ومن المحتمل أن تكون ذات حمولة ضخمة). تاريخيًّا، اتسمت العلاقة بين المؤسسات السياسية والألعاب بالحسابات الخاطئة والعواقب غير المقصودة الشهيرة، فبينما كانت الألعاب الأولمبية موضوع مشروع نازي لكسب الشرعية السياسية والإيديولوجية، فإن الخاصية اللامحدودة للألعاب ذاتها قد قدمت فرصة للقوة الظرفية لجيسي أوينز (Jesse Owens) بتخريب تلك النوايا بطريقة مذهلة (Sahlins 2004). في المعالجة الرائعة للمؤرخة إيمي شيزكل (Amy Chazkel) للعبة اليانصيب السرية بالبرازيل، **جوغو دو بيشو** (jogo do bicho)، نرى ما نشأ عن المقامرة بحديقة الحيوانات بريو دي جانيرو في 1892 قد أصبح ظاهرة وطنية، الاختباء في مواجهة محاولات الحكومة للسيطرة عليه، وفي النهاية تقديم نموذج غير رسمي لتجارة السوق الرمادية على طول أميركا اللاتينية الحضرية (Chazkel 2011).

تبدو الأشياء اليوم مختلفة، بما أن الالتقاء بين الألعاب والتكنولوجيا الرقمية يجعل اختراع التجربة الطارئة في حدود رهان

أكثر ضمانًا بالنسبة إلى المؤسسات. لا شيء يبين مدى المشاريع المؤسساتية ورهاناتها للسيطرة بالفعالية ذاتها التي في عمل ناتاشا داو شول (Natasha Dow Schüll) حول إنتاج آلات القمار الرقمية، المصممة بجهد هائل لتلبية «الاحتمال التام» الذي يستدعي اهتمام مستعمليها (شول سيصدر لاحقًا). تعترف شول بالكيفية التي نحتاج بها إلى رؤية جاهزية اللعب التي تهدف الألعاب إلى إثارتها باعتبارها مماثلة لمشاعر الانتماء التي تبحث الطقوس للحصول عليها، وأيضًا للاعتراف بكيف يتم استعمالها معًا من طرف المؤسسات (انظر أيضًا: Malaby 2009b).

إن استعمال الألعاب الرقمية لإنجاز مشاريع مؤسسية يجعل من المهم فهم موقف صانعيها، بينما هناك اعتراف بأن هذه المجموعة ذاتها هي في الواقع مزيج مركب من المبرمجين من مختلف التخصصات، ومصممي الألعاب، «مدبري الجماعة» (بالنسبة إلى الألعاب على الخط)، وفريق التسويق، ومسؤولي النظام... وآخرين، لكن الولوج إلى داخل اللعبة وإلى شركات تطوير العالم الافتراضي كان أمرًا صعبًا جدًّا بالنسبة إلى عدد من الباحثين عبر العلوم الاجتماعية. إن ولوجي إلى مختبر ليندن قد يفهم جزئيًّا على أنه ضربة حظ، بالإضافة إلى الرغبة المحضة داخل مختبر ليندن لكي تحكى حكايته (Malaby 2009a). ولج أنثروبولوجي آخر استديوهات تصميم اللعبة رفيعة المستوى هو كيسي أودونيل (Casey O'Donnell) الذي قام ببحث إثنوغرافي داخل شركات تطوير اللعبة سنوات كثيرة خلت والذي بدأ عمله لتوه في الظهور.

يتعقب أودونيل أسئلة حيوية حول كيف أن الإنتاج المشترك للألعاب بواسطة مستعمليها قد تمت صياغته خصوصًا بواسطة التوتر بين الانفتاح والإغـلاق على عـدة جبهات، بما فيها ولـوج «أدوات» التطوير (O'Donnell 2009)، منخرطًا بعد ذلك في قضية ربما سبق أن أثارها الصحفي المتبصر المتخصص في التكنولوجيا جوليان ديبل (Dibbell 1998) في مذكراته حول العالم الافتراضي لمبدمو (LambdaMoo): التمييز المشحون بين مبدعي العالم والمستعملين المنخرطين في صنع «المضمون» بالنظر إلى ولوجهم المتفاضل لما يوجد «تحت الغطاء» (Malaby 2009a: 111).

وعبر هذا العمل هناك حساسية تجاه الوضع الثقافي للاضطراب، وهـو موقف يعكس دوره المتميز، وغير المعروف في النظرية الاجتماعية (Malaby 2007). في جزء كبير من عهد الحداثة واصلت الدولة القومية التقليدية للغرب وكثير من مؤسساتها الحداثية الأخـرى، وعد التحكم من خلال النظام. يعد النظام كما كتب مايكل هيرزفيلد (Michael Herzfeld) «أكثر «المُطْلَقات» العنيدة التي وضعها ممثلو العقلانية الغربية» (Herzfeld 1988: 69)، والماهوية الاستراتيجية للمطالبة البيروقراطية بالنظام قد تم عرضها بواسطة الممارسات الفوضوية لليومي. فالدول القومية ومؤسسات أخرى واسعة النطاق، مثل الشركات قد كانت تتمنى أن توجد الفعالية والإنتاجية في الغاية النهائية والموجهة للأشخاص وأنظمة التصنيف والتكنولوجيا المنظمة والمراقبة في شكل تام.

لكن، ليس ثمة معنى ربما. المعنى كما يقترح فيبر لم يكن قوة العقلانية، فقد أصبحت الطقوس في كل مشاهدها الموجهة الشكل الثقافي الذي عبره يمكن للانتماء الدال أن يشجع. والآن مع ذلك، كثير من مثل هذه المؤسسات قد وجدت وتتقن صورة ثقافية مختلفة ـتلك التي للعبة. فإذا كانت أي لعبة من نواح مهمة، مفهومة باعتبارها مجالًا لاحتمالية مصطنعة، هي في الآن ذاته مقنعة ولديها إمكان توليد (بدلًا من مجرد التأكيد) نتائج لها معنى، فإن مبدعي ومصممي اللعب إذًا تكون لديهم فرصة هندسة تجارب محتملة بإمكانها بالنسبة إلينا توليد معان وذاتيات وكذلك خدمة الرأسمالية. إن التفكير الأكثر أهمية في هذا السياق هو من طرف جوليان ديبل (Dibbell 2006). يقترح عمله أن سخرية الحياة اليومية (في استهلاكنا الميديا أو في انخراطنا في كل شيء من برمجية الضريبة إلى واجهات الصرّاف الآلي (ATM) هي الطريقة التي بدأ تقديمها باعتبارها تشبه اللعبة، مزودة بتحديات أدائية للمستعمل.

يعد غوغل مؤسسة تتخذ مثل هذه الخطوات لحشد المشاركة والعمل عبر تقنيات ما قبل البيروقراطية، فقد خلق لعبة لإتمام مهمة قيمة في شكل كبير ستكون بكيفية ما باهظة التكلفة للاضطلاع بها: عنونة المتن الواسع من بلايين الصور المختارة من تنظيفها من الوِبْ والمخزنة في خوادمه. إن الصور بطبيعتها لا يمكن البحث عنها بواسطة النص (باستثناء من خلال أسماء الملف ومعلومات متصلة مبنية على النص)، لكنها تصبح قابلة للبحث عنها في شكل فعال

عندما يتم وسمها بواصفات (descriptors) ـكلمات مفاتيح تصف الصورة ـ، و مثل هذه الواسمات (tags) يجب أن تتم إضافتها من طرف بشر بإمكانهم إعطاء معنى للصور المعقدة دائمًا. فلكي يكون هناك موظفون أو متعاقدون يقومون بعنونة هذه الصور، فسيكون ذلك باهظًا جدًّا، ولذلك فإن غوغل قد طور اللعبة (اللعبة المعنونة لصور الغوغل (Google Image Labeler Game) التي تحصل على الصور معنونة عبر لاعبيها، الناس من كل أنحاء العالم هم من يقومون بذلك مجانًا. لاعبان اثنان مجهولان يقترنان بالنسبة إلى كل لعبة، وترد إلى اللاعبين الصورة ذاتها لمدة دقيقتين وعليهم أن يقوموا بوسمها بواصفات قدر ما يستطيعون. وإذا رقن اللاعبان معًا الواصف نفسه فإنهما يحصلان على نقاط في اللعبة. ويمكن للاعبين أن يسجلوا ويقارنوا مجموع نقاطهم العالية (إذا كانوا مستعملين مسجلين)، وإلا فإن النقاط لا قيمة لها، فلقد نجح غوغل في الاستفادة من مصادفة الاختراع لشد انتباه آلاف المستعملين الذين ينجزون في شكل جماعي عمل الشركة.

مثال آخر هو توب كودر دوت كوم (TopCoder.com) الذي يستضيف مسابقة في البرمجة حيث يتسلم الفائزون جوائز نقدية لكن يخسروا الحقوق التجارية للشفرة التي ينتجونها. تكون المسابقات أسبوعية مع مسابقة كبرى نصف سنوية، وشفرة المنافسين (أي كتابة البرمجية) هي لحل مشاكل العالم الواقعي المعقدة. هنا يشكل تصميم اللعبة التحفيز على المشاركة، وخصوصًا تطبيق الجهد والرأسمال الثقافي في (القدرة) لإنجاز اللعبة في نسق مصطنع في

شكل مُقنع وغير محدد. يتوقف نجاح المشروع على قدرة توب كودر على الاستفادة من هذا النمط التنافسي اللعبي أو (التنظيم)، بينما كل نشاط اللعبة يتحكم فيه جوهريًّا هدف ربحي خفي موجه نحو تطبيقات عملية للحلول الرابحة بعد (وقوعها).

وجد كالمان أبلباوم (Kalman Applbaum 2004) حين تنبأ بانشغالات أودونيل، وهو يعمل على التسويق، تمييزًا منبثقًا بين المستوى الأدنى، و«الإبداعات» الموصوفة بازدراء، وكذلك المستويات العليا للتدبير التي نجحت في إيجاد طرق لاستغلال إبداعيتها. وهذا يشير إلى أنه إلى جانب استعمال الألعاب في محاولة لاستعمار الإبداع، يجب أيضًا أن نلاحظ التمييز الضمني هنا بين اللاعبين والمؤسسات الداعمة التي تخلق شروط مثل هذا اللعب. فوورلد أوف ووركرافت التي تعد لعبة على الإنترنت متعددة اللاعبين في شكل قوي والتي تم إبداعها من طرف بليزرد إنترتينمنت (Blizzard Entertainment)، يلعبها أكثر من اثني عشر مليون مشارك في العالم، وقد اتخذت بليزرد خطوات ليس فقط لتهذيب انتباه لاعبيها عبر إنتاج لعبة مقنعة، ولكن أيضًا لاستخراج الإبداع من مستعمليها من خلال فتح وُجَيْهة اللعبة لطرف ثالث لتطوير التعديلات أو «الإضافات» (add-ons)، لكن تحت شروط صارمة. وكما قد ناقشت ذلك بوني ناردي، فإن هذا الإبداع المدار يتوقف على إعادة تصور المستعملين بطريقة تستدعي مشاركتهم في إنتاج اللعبة دون التضحية بتحكم بليزرد في إبداع الملكية (Nardi 2010).

وبشكل متصل، يرسم كتاب توم بولستورف **التقدم في السن في الحياة الثانية** (*Coming of Age in Second Life*) تجربة العالم الافتراضي انطلاقًا من وجهات نظر المستعمل، مبينًا كيف أن رؤيته المُسَوقة على نحو واسع النطاق «للرأسمالية المبدعة» تؤثر بعمق في المستعملين الذين قاموا باستثمار عميق لذواتهم في هذا المحيط الافتراضي (Boellstorff 2008). يستدل بولستورف في شكل مقنع واستفزازي على الطرق الكثيرة التي كانت فيها الحياة البشرية دائمًا افتراضية، وذلك من خلال انخراطه الحذر في الحياة الثانية كموقع إثنوغرافي بلغته الشخصية. في كثير من النواحي قدم البحث الإثنوغرافي لبولستورف في الحياة الثانية نموذجًا بالنسبة إلى جلب منهجية مجالنا المميزة إلى مثل هذه الفضاءات (دائمًا اللعبة أو ما يشبه اللعبة).

لكن استعمال الألعاب ليس مقصورًا على استغلال الإبداعية. لقد كانت تيك باك إلينوي (Take Back Illinois) لعبة تم إنشاؤها من طرف إيان بوغست (Ian Bogost) لمصلحة (The Illinois House Republican Campaign) في سنة 2004. كانت اللعبة من النوع الذي يعتمد على الفلاش (Flash-based)، أي يمكن أن تلعب داخل مبحر وب (web browser)، وقد كانت متاحة في شكل بارز في موقع الحملة الانتخابية على الوِبْ. في النافذة الصغيرة للعبة يرى اللاعبون قسمًا صغيرًا من المدينة من زاوية أعلى قليلًا (ما يسميه مصمم اللعبة بأبعاد ثنائية ونصف. تتضمن اللعبة ألعابًا فرعية عديدة وتدعو اللاعب إلى القيام بتعديلات على السياسات (مثلًا في واحدة

من الألعاب وُضع سقف للتعويض عن الخطأ الطبي)، حتى تزدهر الحياة العامة على مدار سنة واحدة (الزمن يمر في شكل مطرد داخل اللعبة). النجاح في كل لعبة يتم تشفيره ضمنيًّا (في البرمجية) حتى يتماشى مع السياسات الجمهورية.

وبشكل مماثل، وأيضًا في سنة 2004، أنشأت كوما غيمز (Kuma Games) سيلفر ستار (Silver Star) لجون كيري (John Kerry)، وهي لعبة تم إنشاؤها للمساهمة في النقاش حول تجارب الحرب بفيتنام لجون كيري. في اللعبة يلعب اللاعب باعتباره جون كيري، وهو يقود قاربًا سريعًا في دلتا الميكونغ (Mekong Delta). وقد كان ادعاء المصممين هو أن اللعب بمثل هذه اللعبة سيساعد اللاعب على أن يقرر بنفسه ما الذي يجب أن يحدث. إن ألعابًا مثل هذه تخلق ادعاءات معرفة بطرق جديدة أيضًا، ضمنيًّا في الشفرة ذاتها، وبأنّها تقنع (Bogost 2007) اللاعب بطرق جديدة أيضًا. فبدلًا من ادعاء تمثيلي أدائي بخصوص السياسة والواقع تقوم اللعبة بإشراك ممارسة اللاعب وتبحث عن تهذيب (سلطة مشحونة معيارية) بخصوص الموضوع المتناول. مرة أخرى نشهد قدرة بشرية على إعادة فرض المعيارية في سياق التكنولوجيا الرقمية (ميلر وهورست في هذا الكتاب).

في مثل كل هذه الحالات، يجب أن تقدم اللعبة الناجحة أيضًا، التوازن المناسب بين الروتين والمفاجأة، بين النموذج والجدة، وأن تكون مقنعة وتثير انتباه اللاعبين. لكن هذه الجهود الجديدة من طرف المؤسسات التكنولوجية تبدي أيضًا مجموعة من الافتراضات ـ لقد

وضعت أولًا مثالًا للإتقان الفردي للأنظمة المعقدة، وهذا المثال له تاريخ معين يتصل بعصر التكنولوجيا والبرمجة في ما بعد الحرب العالمية الثانية الذي اصطلحتُ عليه بـ«التكنوليبرالية» (Malaby 2009a). ففيه يوجد إيمان مطلق في التكنولوجيا، وشك يتعلق بالمؤسسات (من أعلى إلى أسفل) التقليدية الحداثية، ويقين بأن التأثيرات الكلية للالتزام الفردي للتكنولوجيا ستولد منافع اجتماعية.

إن التكنوليبرالية موقف وُجِد بين المبرمجين والقراصنة وقد تم فحصه حديثًا في شكل مثمر في عمل الأنثروبولوجيَّيْن غابرييلا كولمان (Coleman 2004) وكريستوفر كيلتي (Kelty 2005) اللذين بينا كيف أن الطبيعة التطبيقية لهؤلاء المبرمجين تقودهم إلى هندسة بعض المثل في إبداعاتهم بينما يرفضون مشاركتهم في الخطاب السياسي. وبشكل مماثل، يبين عمل شول كيف أن اختراع التجربة الذي لا مفر منه والمفتوح قد بلغ حيزًا غير مسبوق وفعالية مع مجيء التكنولوجيا الرقمية. في العوالم الافتراضية مثل الحياة الثانية (Malaby 2009a) وفي الأمثلة أعلاه، تبدي الهندسة الرقمية صورة إنسان/ مستعمل باعتباره فرديًّا (بدلًا من اجتماعي)، باحثة عن الإتقان وحريصة على أن تقدم مجالات يمكن داخلها أن تحصل وتعرض هذا الإتقان.

ولاستكشاف هذه القضايا في التكنولوجيا الرقمية للألعاب سأفحص حالتين اثنتين. الأولى تتعلق بمختبر ليندن، صانع العالم الافتراضي للحياة الثانية الذي قام بنشر اللعب للتحكم وتحقيق منطق ثقافي محدد، ذلك الذي يضع إيمانًا هائلًا في تأليف الألعاب

والتكنولوجيا للتزويد بأدوات لتوليد منافع اجتماعية، في سوق يشبه الموضة تقريبًا. لقد بدأت الحياة الثانية انطلاقًا من الرغبة في استعمال الشبكات الرقمية لتوليد شبه اللعبة، مجتمع مكثف ذاتيًا، ومن ثم تحقيق، على نحو محدد، حُلم نيوليبرالي غريب ومُعولَم أيضًا. تبحث الحالة الثانية مقدمة لمثل هذا اللعب الرقمي التكنوليبرالي أو (لعبة قمار ترعاها الدولة (والناجحة في شكل هائل): برو-بو (Pro-Po)، مسبح لكرة القدم انطلق في الخمسينات. تم تشغيله بداية بطريقة تناظرية (الآن هو رقمي بالكامل على الأقل من حيث إدارته). وقد اعتمد بشدة على الخبرة الإحصائية والمؤسساتية المركزية وتهذيب الذاتية المتميزة للأداء المُفَرد معًا، من طرف مستعمليه. وسأختم بالنظر إلى المستقبل المتعلق بإمكان عمل مستقبلي حول اللعب في الأنثروبولوجيا الرقمية، ملاحظًا أن مثل هذا العمل سيزدهر إلى درجة أنّه سيتفحص الجهود لاستخدام الألعاب كجزء من مشاريع مؤسساتية (والالتزامات الإيديولوجية الواسعة التي تكمن دائمًا خلفها) بينما في الوقت ذاته يستعمل أدوات الأنثروبولوجيا لفهم الأبعاد الخاصة للعب كما يتم في الميدان.

الحالة الأولى: الحياة الثانية

لقد تم بناء الحياة الثانية بطرق رئيسية على أساس صورة لااجتماعية واضحة للإنسان مبنية على حساسية تكنوليبرالية. وعلى أساس هذه الرؤية، فإن البشر هم أفراد، أساسًا يحفزهم (تحدي العمل) وإتقان الأنظمة المعقدة وغير المحددة (إن لم يكن من قبيل

الصدفة أن هذا أيضًا بناء لنمط محدد من اللاعب). وفي المقابل، فإن التأثيرات الاجتماعية (خلق مجموعات إقصائية، والضغط ونشاط سياسي آخر ومجموعات) هي في شكل مثالي مقلصة، أو في أسوأ الأحوال مستبعدة من خلال تصميم النظام، وهي قضية قمت ببحثها بتفصيل تام في سياق صناعة القرار الداخلي لمختبر ليندن (Malaby 2009a). إن المستعمل المتخيل للحياة الثانية لم يكن في نواح كثيرة مفترضًا أن يكون اجتماعيًّا إلّا بمعنى ضيق جدًّا، وهذا قد أثار عددًا من التحديات لمستعملي الحياة الثانية كما لموظفي مختبر ليندن (الليندنيين «Lindens»)، الذين قاوموا لدعم الاستعمالات الطارئة للعالم التي تتحدى توقعاتهم. فقرارات التصميم هذه كانت لها اقتضاءات ضخمة بالنسبة إلى أنواع الفعل الاجتماعي التي كان معترفًا بها هندسيًّا في الحياة الثانية، على رغم أنه في الممارسة يمكن للمستعملين، إلى حد ما، أن يتجاوزوا تلك الاقتضاءات.

كان البحث الذي يشكل قاعدة للفكرة الأساسية لهذا الفصل يتألف من أكثر من سنة من البحث الميداني الإثنوغرافي بمختبر ليندن من 2004 إلى 2006، انخرطت خلالها في ملاحظات معمقة لممارسة العمل في مختبر ليندن، مستجوبًا عشرات من الموظفين السابقين والحاليين بتفصيل تام، ومنجزًا مهام بحثية لفائدة الشركة لفهم كيف استعملت مجموعة متنوعة من إمكانات الفعل التكنولوجية لبناء وإضافة سمات جديدة للحياة الثانية والمحافظة عليها. وبالتعاون مع واغنر جيمس أو (Wagner James Au)، وهو صحافي يشتغل أيضًا في مختبر ليندن في ذلك الوقت، أنشأت في سنة 2005 ويكي على

الخط لليندنيين أدعوهم للمساهمة في تاريخهم الشخصي بالشركة. وقد أصبح واضحًا انطلاقًا من هذه الويكي (wiki) وانطلاقًا من كثير من استجواباتي، أنه بينما الفكرة بالنسبة إلى الشركة قد نبعت تحديدًا من ذهن فيليب روزديل (Philip Rosedale) مؤسس مختبر ليندن، فإن إلهامه نفسه كان متجذرًا في أفكار حول التكنولوجيا والإنسانية والإبداعية التي تشكل جزءًا من تاريخ محدد للولايات المتحدة، والذي وجد أرضًا خصبة في منطقة خليج سان فرانسيسكو (San Francisco Bay). إنها مجموعة افتراضات تطبيقية بالدرجة الأولى (بدلًا من كونها خطابية، انظر Kelty 2005) والتزامات إيديولوجية تستمر في تشكيل ميولات أولئك الذين يهندسون حياتنا الرقمية المتزايدة.

هناك تأكيد في التكنوليبرالية على التأثيرات الاجتماعية الإيجابية التي يمكن أن تنبثق من العديد من الأفعال الفردية، لكن التكنوليبرالية توسع أفكار الليبرالية إلى أبعد من السوق، وأيضًا تضع التكنولوجيا في الصدارة (Malaby 2009a: 16, 59-61, 133). تستلزم التكنوليبرالية شكًّا مريبًا في السلطة العمودية، والتزامًا بجعل التكنولوجيا قابلة للولوج عالميًّا إلى ما وراء المراقبة المؤسسية وإيمانًا عميقًا بالتأثيرات الإجمالية الإيجابية التي تلي الاستعمال الفردي لهذه التكنولوجيا من أجل أهداف التعبير الإبداعي. لقد أتى تصميم اللعبة لشغل موقع مركزي في المشاريع التكنوليبرالية بسبب الإمكان والوعد الذين يقدمهما **لاختراع** الأنظمة المركبة التي داخلها يمكن أن يحدث الإتقان التعبيري الفردي. يمكننا أن نتعرف إلى هذا الاهتمام

بالعودة إلى آليات اللعبة لحل المشاكل الاجتماعية ليس فقط في مختبر ليندن، لكن في مشاريع أخرى تشكل حياتنا الرقمية (مثل التورك الميكانيكي لأمازون Amazon)، ويمكننا أن نراها منتشرة في الكتب التجارية ذات الجودة العالية (McGonigal 2011).

لقد كان روزديل منبهرًا بالتعقيد بعد مصادفة أفكار ستيفن وولفرام (Stephen Wolfram) في ما يتعلق بالمحاكاة أحادية الخلية. لقد كان وولفرام يسعى لتبيان كيف أن التعقيد يمكن أن يتطور من حيث الطبيعة من خلال إعادة إنتاج نظام أحادي الخلية وفقًا لمجموعة صغيرة من القواعد البسيطة. لقد أنتج روزديل بنجاح صيغة لهذه المحاكاة التي قام بتشفيرها بنفسه على حاسوب آبل في 1982 عندما كان في الرابعة عشرة من عمره (انظر: Au 2008: 15-16). لقد استلهم مرة أخرى، بعد ذلك بعشر سنوات، **تحطم الثلج** (*Snow Crash*) (Stephenson 1992) لنيل ستيفنسون لإنشاء محاكاة مشبكة ومعقدة للعالم مع تطور النباتات والحيوانات. وبعد أن أصبح المدير التنفيذي لرييل نتووركس (Real Networks) في أواسط التسعينيات، غادر الشركة عند نهاية العقد لإنشاء الصيغة الأولى للحياة الثانية التي سميت ليندن وورلد (Linden World).

يستحق ليندن وورلد بعض الوقت لوصفه، لأنه يعكس بكيفية مهمة ذلك الإلهام المبكر ويقف في تعارض واضح مع ما جاءت الحياة الثانية لتدل عليه وكما وصفه أو (Au).

> لقد رأى روزديل في هذا جنة عدن التي قام هو ومختبر ليندن بتشكيلها، وبعد ذلك تسمح للمستعملين بالتفاعل فيها فحسب.

«ستتجول فيها كأفاتار»، يتذكر روزديل «وستلتقي بحيوانات ـ ربما ستحاول أكلك أو شيئًا من هذاـ لم يسبق لأحد أن رآها من قبل أبدًا» (Au 2008: 23- 29).

خالقين أولًا (في صيغة خلاقة حقيقية) محيطًا كان يجري عبر خادمين، أضاف الليندنيون الأرض والمخلوقات لخلق نظام مشبك، متطور ومعقد على نطاق واسع، فعلاقة مستعمليهم المفترضين به ستكون أساسًا مغامرة، سواء في فرصة مراقبة محاكاة فلكية دقيقة أو محاربة سكان العالم بعضهم بعضًا في روبوت قادر على معركة افتراضية.

كل هذا تغير في خضم عرض لمستثمري مختبر ليندن بعد ذلك بوقت قصير. إنها لحظة سمعت فيها الإشارة مرارًا وتكرارًا حول مختبر ليندن، على رغم أنني لا أستطيع تحديد الإطار الزمني بالضبط (أفضل تخمين سيكون بداية عام 2001). وأثناء العرض، تضمن بث مباشر لـ«ليندن وورلد» ليندنيين يستعملون أدوات من العالم، تلك التي تم تشفيرها داخل البرنامج خصيصًا لاستعمال مطور ليندنـ لخلق الموضوعات. وقد أثار هذا انتباه ميتش كبور (Mitch Kapor)، مع آخرين حول الطاولة، فدفعوا مختبر ليندن لجعل تلك الأدوات متاحة للمستعملين، لتحويل العالم في شكل أساسي من نظام معقّد قام الليندنيون بإنشائه بأنفسهم وبحث فيه المستعملون إلى نظام حيث يخلق المستعملون المضمون بأنفسهم (بمصطلحات صناعة ألعاب الفيديو) والـذي من شأنه أن يملأ العالم ومن المحتمل أن يجذب مستعملين جددًا.

حدث الكثير بعد هذا التغيير في المقاربة، بما في ذلك التخلي عن معارك الأفاتارات وتطويرها، والتركيز المتنقل من المستعملين الذين

يصادفون عالمًا معقدًا على تسخير تصرفات المستعملين لتوليد شيء يشبه نوع التعقيد نفسه الذي اهتم به روزديل لوقت طويل. كان يفترض في المستعملين أن يكونوا محفزين بالرغبة في التعبير عن أنفسهم في شكل فردي، وذلك باستعمال أدوات إنشاء المضمون المقدمة في برمجية الزبون لخلق أشياء في العالم. في هذه السنوات المبكرة من الحياة الثانية، عكست أدوات خلق المضمون، في شكل غير مفاجئ، الأدوات نفسها التي ستستعملها في شكل جيد شركة للألعاب هي الأكثر تقليدية داخليًّا. فهذه الأدوات الأساسية هي ثلاثية الأبعاد، نمذجة وسكريبت (برمجة الموضوعات لكي تكون تفاعلية وتنجز أفعال في العالم) وتوافق البنية (لف الموضوعات في بنيات لخلق معنى للمواد المختلفة والمظاهر الخارجية للحياة الثانية). يتجه الليندنيون إلى تخيل، حتى إلى سنة 2005، أن المضمون الذي خلقه المستعملون كان فقط ذلك الذي تمت نمذجته وكتابته وموافقة- بنيته (انظر Malaby 2006b)، وأن هذه النزعة التطبيقية (ليست بالضرورة قصدية) تعكس نظرة محدودة للإبداعية، مفهومة بالنظر إلى خلفيات تطوير الألعاب الحاسوبية لكثير من مطوري مختبر ليندن.

إن الخاصية الخلاقة لإبداع العالم التي يولدها تطوير لعبة الحاسوب المعقد، خصوصًا في سياق الألعاب ثلاثية الأبعاد والمكثفة خطاطيًّا وعلى نمط «مطلقو النار الأوائل» «first-person shooters»(*)،

(*) «مطلقو النار الأوائل» لعبة فيديو متمحورة حول البندقية وأسلحة وقاذفات، وذلك من منظور الشخص الأول، أي إن اللاعبين يعيشون الحدث من خلال أعين الخصم.

مثل **هالو** (*Halo*)، تنتج ليس فقط عن خلق عالم ولكن أيضًا عن المادية التي تعمل داخله. يقوم تطور اللعبة في شكل عام بتقسيم هاتين السيرورتين الداخليتين في تطوير محرك اللعبة (الذي يحدد الخصائص الأكثر عمقًا، مثل فيزياء العالم وكيف سيتم التعامل وتقديم حسابات هذه الموضوعات وحركتها وتصادمها) وتطور مفهوم اللعبة (والنظرة المحددة للعالم، حكايته وخلفيته الدرامية -إذا كانت موجودة- والطوبوغرافيا والموضوعات والأفاتارات التي تملأ الفضاء). وبما أن هذا التمييز قد انكشف في مختبر ليندن، فإن المختبر قد تحمل بالفعل المسؤولية فقط في محرك اللعبة -فيزياء الحياة الثانية نفسها- وفي استضافة وصيانة العالم الضخم، بقاراته وجزره وبعض البنية التحتية التي تركت إلى حد كبير غير محددة. بالنسبة إلى الحياة الثانية يراقب مختبر ليندن المحرك، ويراقب إن كان المستعملون هم فعلًا فريق المضمون.

إن تمثيل الجودة الخارقة والسحرية لخلق هذا المحتوى قد تمت هندسته عن قصد في الحياة الثانية. فكل مقيم يشتغل في كل وقت بأدوات الحياة الثانية، سواء وهو يقوم بشيء مشترك وبسيط كالانخراط في محادثة نصية أو وهو يغير الملابس والمظهر، لكن الأكثر وضوحًا وروعة أثناء البرمجة النصّيّة أو البناء، فنشاط المقيم، يتم تمثيله في شكل إيماءات وأفعال الأفاتار نفسه. وبالإضافة إلى ذلك، فإذا تم الاشتغال على موضوع ما، فإن التغييرات في هذا الموضوع تتم رؤيتها من طرف آخرين في العالم في الزمن الحقيقي حتى إلى غاية تلك التغييرات الدقيقة من نقرة إلى أخرى، خذ مثلًا لون الشيء بينما

يجرب المستعمل نقاطًا مختلفة في بناء دائرة الألوان. لقد كان هذا الإبداع البادي للعيان قرارًا مقصودًا من طرف مطوري الحياة الثانية، ووفقًا لمهندس كانت له مسؤولية مباشرة في تشفير هذا الجزء من الزبون، كان يتعارض مع اختيارات المستعملين. لقد كان مع ذلك متسقًا، على حد تعبيره، مع تعزيز «التجربة المشتركة»ـ فكرة أنه بمقدور المستعملين، بينما هم «في العالم»، أن يكونوا على اتصال مع ما كان يفعله الآخرون.

لكن التأكيد، المطبوع بعمق على شفرة الحياة الثانية، هو على تمثيل نشاط خلق المضمون الفردي نحو الآخرين، ومرة أخرى مع تصور للمضمون يعطي الأولوية للأنشطة التقنية لخلق المضمون، وعلى الخصوص البناء والبرمجة، فالنشاط الاجتماعي هنا هو النشاط الاجتماعي المقيد لتقدير أو تجريب مضمون أنشأه شخص آخر. وبهذه الكيفية فإن الرأسمال الثقافي لأداء بناء فعال يتم تثمينه، بينما لم يتم التشديد على الرأسمال الاجتماعي الموسط عبر التبادلات الاجتماعية الأكثر عمقًا. إن مساهمة أنماط أخرى عديدة من المضمون في الحياة الثانية، مثل تنظيم مجموعة الاجتماعات المنتظمة الخاصة بضحايا العنف الأسري أو تنصيب الذات باعتبارها شخصية كاريزمية في ناد للرقص، ليست ممثلة في شكل متميز في أفعال أحد الأفاتارات، فإتقان هذه الأنواع من الإبداع الاجتماعي ليس مطلوبًا كثيرًا في هندسة الحياة الثانية. فالجانب الاجتماعي في هندسة الحياة الثانية على مدى سنواتها الأولى كان، بالمقدار الذي كان موجودًا فيه، مقيدًا هندسيًّا في فردانية تعبيرية،

حيث ما يتم خلقه لا يتم إدراكه فقط كمضمون بمعنى محدد، ولكن أيضًا كتحقيق للرغبات الإبداعية للمستعمل الفردي.

لقد كانت مقاربة روزديل للحياة الثانية، وتلك التي لكثير من المطورين في الشركة، متصفة بحساسية تكنوليبرالية. لقد كانوا مهتمين بالتأثيرات الاجتماعية للأفعال الفردية عندما كان ولوج التكنولوجيا غير مقيد (حتى داخل نظام خلقته الشركة وتحكمت فيه في النهاية). هذا يعني، أنه عندما حدث التحول إلى الفضاء المشبك بالنسبة إلى إبداع المستعمل في 2001، كان روزديل يتصور الحياة الثانية (ليندن وورلد) تحتاج إلى كثير من الناس، لكنه ما زال لم ير بعد كيف يجعل من الحياة الثانية مجتمعًا، بكل ما يستلزمه ذلك. لم يكن كافيًا أن تكون للمستعملين رغبات فردية تنتظر أن يتم التعبير عنها. فخلق هذا المضمون في الحياة الثانية، خصوصًا إنشاء المضمون المثير للإعجاب المتعلق بصنع ديناصور في الزمن الحقيقي، يتطلب **إتقانًا** لأدوات المضمون هذه. الإتقان مفهوم مهم لفهم الأسس الإيديولوجية لهندسة الحياة الثانية، لأنه يشير بكيفية أخرى إلى وضع الفرد، ويساعدنا، أيضًا، على تحديد أي نوع من تعلم الحياة الثانية يشجع من الناحية الهندسية وأي نوع يتجاهل.

لكن مثل هذه المحاولات المؤسساتية الجديدة لاستعمار لقاء الإنسان بالتجربة المفتوحة لا تحدث في فراغ. ففي كثير من النواحي فهي تصطدم بالمنطق الثقافي القائم سلفًا والمتعلق بإشراك غير المحدد، ومثل هذه الحالة كانت موجودة في اليونان. هناك يمكن أن نشهد بروز القمار الذي ترعاه الدولة، الذي هو من نواح مهمة

قد شجع ذاتية مشبعة معياريًا تتعلق بالحظ والمؤسسات التي تتنبأ بالجهود التي نراها من حولنا اليوم. هناك يمكننا أن نقر بلقاء بين الميل الثقافي اليوناني القائم تجاه غير المحدد -ما سميته «باللامبالاة الأداتية» (حيث جل القمار اللامشروع قد وفر سياقًا)- والمشروع المؤسساتي الحديث نسبيًا حيث يستدعي الشباب ليبينوا عن إتقانهم الفردي لكرة القدم، لكن بتوسط الدولة.

اللامبالاة الأداتية وحالة برو - بو

سعت الدولة في اليونان إلى الرفع من الإيرادات من خلال رعاية القمار لبعض الوقت، فـ«أوباب» (OPAP) التي تأسست سنة 1958، تعد المشغل الحصري للقمار والمراهنة الرياضية في اليونان. كان ذاك الاحتكار يأخذ بعين الاعتبار وضع الشركة باعتبارها أكبر شركة مراهنة في أوروبا، حيث بدأت تخضع في السنوات الأخيرة إلى تمحيص وضغط متزايدين من طرف الاتحاد الأوروبي الذي يريد من اليونان أن تفتح سوق القمار أمام المنافسين. قد يتذكر بعض الناس أعمال الشغب في اليونان في كانون الأول (ديسمبر) 2008، والتي اندلعت بسبب مقتل فتى متظاهر في الخامسة عشرة من عمره من طرف ضابط شرطة في أثينا. كانت إحدى القضايا التي ظهرت في شكل بارز في أعمال الشغب الفساد السياسي، والمثال المباشر والأكثر خصوصية الذي أشار إليه المحتجون كان الإجراء الأخير (غير الشرعي في إطار قانون الاتحاد الأوروبي) الذي اتخذته الدولة آنذاك بتوقيف مكاتب المنافسين لـ«أوباب» المحتكرة ألعاب القمار القانونية للمواطنين اليونانيين.

عندما ينظر المرء إلى أوباب باعتبارها شركة قمار ترعاها الدولة (حيث تملك اليونان الآن 34 في المائة من أوباب ـ وقد كانت في السابق المالك الوحيد)، فمن السهل جدًّا النظر أولًا إلى اليانصيب الخاص بها وكذا إلى ألعاب البطاقة القابلة للخدش (scratch-ticket games)، التي بعد ذلك تشبه في كثير من الجوانب تلك الشائعة في دول أخرى. لكن الشيء الذي حظي باهتمام أقل دائمًا بالنظر إلى أوبـاب، هو أين بـدأت: كيف بدأت جهودها في التحكم بانخراط اليونان في ألعاب الحظ. لقد كان اسمها يترجم بالمنظمة اليونانية للتكهنات حول كرة القدم، فقد بدأت سنة 1958 باعتبارها المسير للعبتها الأولـى بروـبو (Pro - Po) وهي لعبة تختلف كثيرًا عن اليانصيب التقليدي.

فما هي بروـبو؟ إذا كانت قد خضعت لكثير من التعديلات الطفيفة على مدى مسار وجودها الـذي يفوق خمسين سنة، فإن سماتها الكبرى ظلت على حالها لم تتغير. يملأ اللاعبون استمارة يعاد طبعها كل أسبوع، وتتضمن في داخلها ثلاث عشرة مباراة قادمة لكرة القدم التي تلعب على مدى الأيام السبعة المقبلة (معظمها في نهاية الأسبوع). على اللاعبين أن يختاروا، بالنسبة إلى كل مباراة، الفريق الذي سيربح (1 يعني الفريق المحلي، وتعني 2 الفريق الزائر) أو أن يخمنوا التعادل (الذي يحدده X). وبعد إجراء مباريات الأسبوع، يتقاسم اللاعبون أصحاب الاختيارات الصحيحة الجائزة الكبرى. والمباريات المختارة هي دائمًا مزيج من المباريات المألوفة من البطولات في أوروبا والمباريات البعيدة في البطولات غير المشهورة

حول العالم. أثناء بحثي، كانت تنظم كل أسبوع ألعاب من ثماني فرق لكرة القدم عبر العالم. وقد كانت الجوائز الكبرى نادرة جدًّا، ودائمًا ما كان يتم تقاسمها عندما تحصل. وفي منتصف التسعينيات كان يصل إجمالي الجوائز الكبرى عادة في شكل تقريبي إلى ما بين مئات من الآلاف ومليون دراخمة (بين 1000 و4000 دولار أميركي).

لكن أثناء بحثي من 1994 إلى 1995، لم أستطع التوصل إلى ما يجعل برو–بو متميزة جدًّا، أو اكتشاف نوع العلاقة التي تم اقتراحها بين اللاعبين والمؤسسات والحظ. لقد كنت منجذبًا عوضًا عن ذلك إلى ألعاب الحظ اللاشرعية واللارسمية المنتشرة بكثرة، والتي تقع في المقاهي والنوادي والبيوت وألعاب اليانصيب التقليدية والتذاكر القابلة للخدش التي كانت عروضًا أخرى لـ«أوباب» (Malaby 2003). وقد استطعت عبرها فهم النزعة العامة والمميزة تجاه غير المحدد، تلك التي تميز على نحو خاص (وإن لم يكن حصرًا) الرجال اليونانيين. لقد أسميتُ هذا الموقف «اللامبالاة الأداتية»، وهو لا يشير فقط إلى مقاربة اللاعب بخصوص تدفق النتائج غير المحددة التي قد يصادفها المرء في اليونان في لعب مثل البوكر، وطاولة النرد لكن في شكل عام كيف أن كثيرًا من اليونانيين (الرجال على الخصوص) يسعون إلى إثبات كيف يتعاملون مع تقلبات التجربة في أي مجال من المجالات. وكما وصفت ذلك (Malaby 2003: 20-21):

> فعوض أن يشغل المقامرون أنفسهم بحساب النتائج في جلسة قمار بمكانهم بين أقرانهم، يفضل كثير منهم تقديم أنفسهم على

أنهم غير مكترثين البتة بهذه النتائج، منزهين أنفسهم عن سفاسف النزال كيفما كان. عدم الاهتمام الذرائعي هذا صعب تقمُّصُه عمليًّا، لأنه تقديم دقيق وصلب في آن واحد لقناعة تظهر أن أيًّا من الفوز والخسارة ليسا ذوَي أهمية، إنه تقمص لثبات لا يتردد. في شكل ما هذه العملية هي نوع من أداء اللاأداء بما هي رفض مصمم على مسايرة اللاعبين الآخرين، وإن كانت في الآن نفسه تناقضهم في شكل فعال في جلب النتائج المتوقعة.

وأثناء بحثي هذه النزعة والمنطق الثقافي حول الظروف الطارئة التي تبديها، قفزت إلى السطح مرة بعد أخرى وأنا أنظر إلى عدد من اليونانيين يتصرفون خلال مجالات كثيرة لتجاربهم (بمن فيهم الذين واجهوا حقيقة موت وشيك ولكن أيضًا توقيته غير المحدد)، المتضمّنة ليس فقط الاعتراف (بالجريان) غير المحدد للتجربة الاجتماعية، ولكن أيضًا الروح التي تؤطر سلوكات المرء وسط هذا الشك: كيف يمكن قوة المرء أن تمارس على مثل هذه النتائج، والتأثير عليها ربما لفائدته. والنتيجة هي تحد أدائي لا يقود إلى القدرة الكلية، بل بالأحرى إلى اختبار مستمر للذات في مقابل أي نتيجة كما تظهر. والجيد والسيئ يجب أن لا تكون لهما أهمية وإذا لم يكونا كذلك، آنئذ فقط تثمر النتائج وتتضاعف.

إن الفئة من سكّان اليونان التي كانت تلعب برو–بو مع ذلك، أظهرت من خلالها مقاربة مختلفة جدًّا للاحتمال ولقوتها الخاصة (أثناءَها). وقد كان هذا الجزء من السكّان يتكون أساسًا من شباب تتراوح أعمارهم بين الثامنة عشرة والثلاثين. لقد كانوا في كل حالة

صادفتها (لقد تحدثت إلى أكثر من ثلاثين لاعبًا لبرو- بو خلال دراستي)، مشجعين أوفياء لكرة القدم وعلى دراية كبيرة ليس بالفرق اليونانية ولكن، أيضًا، بفرق الدرجة الأولى الأوروبية وبأهم الفرق الوطنية الكبرى عبر العالم. وبخلاف معظم لاعبي اللعبة التي ترعاها الدولة، الذين يشترون دائمًا ألعاب اليانصيب والبطاقات القابلة للخدش على نحو سريع في طريقهم من رحلة إلى أخرى في خانيا (Chania)، فإن لاعبي برو-بو يقتنون التذاكر لمباريات الأسبوع، ويأخذونها معهم إلى المقهى ويبدأون في البحث عن فرق الأسبوع، مستعملين جرائد ومجلات كرة القدم المتخصصة في الرياضة. وكما أشير في عملي السابق سيستغلون وجودي للقيام بمزيد من البحث، وأخذ رأيي بخصوص الفريق الوطني للولايات المتحدة، إذا كان في اللائحة ذلك الأسبوع، أو فرق وطنية أو من بطولات أميركا الشمالية والوسطى. كان هؤلاء لاعبين حريصين على التمكن من النظام المعقد لكرة القدم العالمية، وإظهار براعتهم في التكهن بمباريات الأسبوع كما تم انتقاؤها وتقديمها من طرف أوباب، وذلك على أمل التغلّب على لاعبين آخرين (بامتلاك التذكرة الوحيدة الرابحة)، لكن التغلّب أيضًا على أوباب نفسها وهي التي سعت للحد من فرصهم بقسوة عبر إدراجها المدروس للغامض.

يمكن المرء في برو-بو أن يرى مجموعة مميزة من الدلالات المتعلقة بالقدرة الأدائية الفردية للاعبين، ومجموعة مصمَّمة من الألعاب المنتقاة بعناية، وأنها تلك التي تخاطب ذاتية اللاعب التي تختلف تمامًا عن اللامبالاة الأداتية في كثير من الجوانب. أولًا، لا يتردد اللاعبون وبشكل علني، في إظهار اهتمامهم النشط في تقوية

حظوظهم من خلال البحث، وبالتالي لا يسعون إلى إظهار أي لامبالاة استراتيجية بخصوص النتيجة. إنهم يتموقعون إزاء لاعبين يونانيين آخرين في حرصهم على إظهار براعتهم. ثانيًا، لا يعلن اللاعبون عن علاقة إشكالية مع الدولة اليونانية باعتبارها وسيطًا للعب اللعبة. وبينما بالنسبة إلى ألعاب أخرى (كما ناقشت ذلك في شكل موسع في العمل الأصلي)، تعد الدولة اليونانية العدو المتقلب والفاسد (شيء للاختباء منه أو الاحتيال عليه عبر التهرب الضريبي)، فبالنسبة إلى لاعبي برو-بو كانت الدولة تبدو بكل بساطة غير مثيرة للمشاكل، فشرعية الدولة باعتبارها مسيرًا لهذه اللعبة لم تكن موضع نقاش، وبدلًا من ذلك فقد وفرت سياقًا يتم عبره اختبار مهارة اللاعب الفردية.

قامت وكالة القمار المملوكة للحكومة عبر برو-بو برعاية علاقة مختلفة بين الأشخاص والحظ والمؤسسات أكثر من تلك التي كانت سائدة في معظم ألعاب القمار اليونانية. كانت تتم دعوة اللاعبين للانخراط في النتائج المعقدة وغير المحددة لمباريات كرة القدم العالمية كما هي موسطة بانتقاء الدولة لها. إن وعدًا بمكافأة الأداء البارع قد قاد اللاعبين إلى علاقة مع الدولة كانت موسومة بشيء آخر مختلف غير العداء اليوناني المعتاد نحوها. وبدلًا من ذلك، وفرت الدولة سياقًا شرعيًّا حيث سعى مشجعو كرة القدم الفرديون (معظمهم شباب على نحو حصري) إلى إبراز براعتهم الفردية في التراتبية العالمية لفرق وبطولات كرة القدم في مشروع مغر لكنه مستحيل افتراضيًّا.

يمكننا أن نتعرف هنا إلى نزعة، في جوانب معينة، مشابهة في شكل ملفت لتلك التي وُجِدت في مسابقة غوغل المسماة «توب كودر»

(Google's TopCoder)، وفي المنظر الطبيعي اللامتناهي للحياة الثانية لإمكانات المبرمج. إنها فردية في شكل حازم (مثل غيرها من ألعاب القمار بالدولة اليونانية)، تضع اللاعب في علاقة فردية مع الدولة في مقابل وضع جماعة من اللاعبين ضد الدولة. وبخلاف عروضها الأخرى العشوائية في شكل صرف، فإنها تدعو إلى التمكن من نظام معقد وعالمي، متحدية اللاعبين في ما يتعلق بمدى معرفتهم وذكائهم بخصوص كرة القدم، ثانيًا علاقة اللاعب بالمؤسسة التي ترعى اللعبة ليست علاقة معاداة. وبدلًا من ذلك، وبشكل مثير للاهتمام، يبدو أنها تنزع إلى إظهار ذاتيتها عندما تكون رغبة اللاعبين هي الانحياز لاختيارات المؤسسة. إنها براعتهم الناجحة كما تم عرضها عبر تذكرة صحيحة تمامًا تتحدث بقوة أكثر من أي شيء آخر (أكثر حتى من معرفتهم بكرة القدم) عن أن إتقان أوباب «تكهنَ» كرة القدم وتوقعاتهم متماثلان. وأخيرًا، فإنها تستخدم التكنولوجيا لهندسة هذا المشروع المحتمل، ليس فقط في التقديم الفعلي لتذاكر اللاعبين (التي تقرأها الآلات)، لكن في جمع أوباب المعلومات حول المباريات الممكنة وحافزها لاستخدام التفكير الإحصائي لأغراضها الخاصة.

إن التقابل في اليونان بين اللامبالاة الأداتية والإتقان الفردي الموسط تكنولوجيًا أمر يذهلني الآن كتنبؤ بنوع التصادمات بين مجالات شبه اللعبة المصممة رقميًا والمنطق الثقافي الموجود الذي يحدث الآن. لإتمام هذه الحالات، إذًا، أود أن أقترح بوقاحة، ربما توازيًا بين نوع الانحياز الذي يتطلع إليه لاعبو برو-بو عبر أدائهم

الناجح والزر الثاني البسيط وغير الملتفت إليه في صفحات استقبال الموقع الأكثر شهرة، غوغل دوت كوم.

لطالما كانت صفحة الاستقبال المشهورة لسبارتان (Spartan) غوغل موطنًا لعناصر ثلاثة من غير اللوغو الغني بالألوان. هناك شريط البحث، وزر البحث وزِر ثانٍ مُعنوَن بـ«أشعر بأنني محظوظ» (I’m Feeling Lucky). وعند إدخال مصطلحات البحث والضغط على زر البحث، فإن القائمة المألوفة للنتائج يتم إرجاعها وتصنف وفق خوارزميّات البحث المعقد لغوغل. وتعكس هذه التصنيفات، بكيفية لها آثار اقتصادية واسعة (بالنظر إلى الاهتمام بمواقع الوِبْ التجارية ومواقع أخرى في ازدياد رتبة صفحتها)، مواءمة بين قدرة المستعمل على إدراك وكتابة مصطلحات البحث التي تفهرس أهدافه، والتنظيم والتقويم الخاص بغوغل المتعلق بالمعلومة المتاحة عبر الوِبْ. يمكن المرء أن يلاحظ على الفور «التراتبية الكونية، للقيمة» التي كتب عنها مايكل هيرزفيلد (Michael Herzfeld) في سياق الحرفيين اليونانيين في العمل. إنها تراتبية كونية للقيمة التي بواسطتها يتنافس ملايين من الناس يوميًّا في (شكْل شِبْه اللعبة). هل سَيرقْن المستعمل مصطلحات تكون فعالة؟ هل سيعيد غوغل النتائج الفعالة؟ فالعلاقة بين الفعل والحدث تكون مفتوحة وتربط البراعة الفردية للعالم السيميائي المعقد لمصطلحات البحث الممكنة بنظام غوغل المصمم رقميًّا.

عندما يختار المستعمل بدلًا من ذلك أن ينتقي زر «أشعر بأنني محظوظ» (لا يهم إذا كان الزر لا يستعمل إلا نادرًا ـ وحضوره يعكس

التزام غوغل بهذا النوع من المنطق العملي)، فإن رهانات المواءمة بين الباحث وغوغل تصبح متضخمة أكثر، لأن المستعمل قد تم أخذه مباشرة إلى صفحة الاستقبال الأولى التي من المفروض أن تكون مُدرجة لو كان زر البحث الاعتيادي مضغوطًا عليه. يمكننا أن نتساءل في شكل مفيد عن هذا اللقاء إلى أي مدى يمكن للوصول بنجاح إلى الصفحة التي يريدها المستعمل بالضبط أن يحمل معه شيئًا مثل الترابطات السحرية أو الغيبية التي طالما اعترفت بها الأنثروبولوجيا لكونها مظاهر غنية على نحو خاص للحياة الاجتماعية. إن عنونة غوغل للزر تقوي فقط الربط، وتحوّل نقطة التقاء الباحث الفردي، وتبحث عن إظهار البراعة والقيمة المصممة لتنظيم غوغل للوِبْ في مناسبة لجلب الحظ. ومثل لاعبي برو-بو، كما أود أن أقترح، فإن تجميعًا للنتائج الفردية والمؤسساتية والمحتملة يتم عرضه بطريقة تظهر نوعًا معينًا من الذاتية. فهذا النمط الغريب من الحظ في سياق تجربة موسطة رقميًّا يشير إلى المشاركة مع التكشف المحتمل للتجربة التي تضع في الصدارة البراعة الفردية، وتتجنب بعض أنواع النشاط الاجتماعي والخلفيات التي شكلت الهندسة الرقمية.

الأنثروبولوجيا الرقمية واللعب - توجهات مستقبلية

إن المدى الذي يكون فيه مثل هذا التوازي مفيدًا يدل، كما أقترح، على المكانة الحيوية التي تتوفر عليها دراسة الألعاب الرقمية بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا الرقمية. يتميز العمل الجاري في المجال بتجنب واعد على نحو خاص للافتراضات السابقة المحيطة بالألعاب، واللعب والتكنولوجيا وأيضًا برفض التركيز الحصري

على ما هو ثانوي. فإلى الحد الذي قامت فيه الأنثروبولوجيا بمساءلة العلاقات المشحونة بالسلطة بين الأفراد والمجموعات الاجتماعية والمؤسسات التي لديها استعداد لاستعمال المنهجيات الإثنوغرافية وغيرها من منهجيات البحث حيثما يكون من الممكن تطبيقها، فإن الأنثروبولوجيا الرقمية في دراستها الألعاب، تعد وريثًا جديرًا في شكل متميز للأخلاقيات الصارمة. إن فحص دور الألعاب الرقمية في مشاريع المؤسسات سيستمر في أن يكون مكانًا للحيوية بالنسبة إلى الأنثروبولوجيا الرقمية.

وفي السياق ذاته، يجب على دراسة الأنثروبولوجيا الرقمية للألعاب أن تعمل على مقارنة العلاقة بين هذا الشكل الثقافي والتجربة الذاتية التي تحاول توضيحها، فالأنثروبولوجيون هم في موقع أفضل للانتقال إلى ما وراء الفهم المبتذل لطبيعة اللعب (كما هو محكوم عليه نمطيًّا من غير منفعة ذاتية ومنفصلة عن الحياة اليومية)، وبالتالي منح أوصاف إثنوغرافية وتجريبية للتجربة المصوغة ثقافيًّا باستمرار لذلك النوع من التجربة الذي نصفه دائمًا بـ«لعب».

فالتوازي مع دراسة الطقوس يعد أيضًا أمرًا مفيدًا. تمكننا مساهمات ويليامس جيمس (William James 1902) حول التجربة الدينية من اعتبار هذه الأخيرة أنها متميزة من الطقوس كشكل ثقافي. إنه منظور حيوي بالنسبة إلى المستقبل، لأنه يسمح لنا بفصل تجربة اللعب عن العلاقة الحاسمة مع الألعاب، تمامًا كما يعترف تخصصنا بالطقوس شكلًا ثقافيًّا في استقلال عما إذا كانت تحدث تجربة دينية. وهكذا، قد نقول إن لعبة قد تثير نزعة مرحة، وقد لا تثير ذلك. إن

التجربة اللعبية ليست غير ذات صلة بالألعاب. من هذا المنظور بالطبع، تمامًا كما هو الحال مع الطقوس، فإن قوة نمط التجربة المرتبطة بها هي ما يجعل انتشار الشكل الثقافي مشروعًا مغريًا بالنسبة إلى الأفراد والمؤسسات. فنمط التفكير هذا حول الألعاب الرقمية واللعب يفتح اتجاهًا قويًا للبحث ضمن الأنثروبولوجيا الرقمية التي تموقعها في قلب الاهتمامات المؤسسية والتجربة الثقافية من دون تعثر أو تركيز على قدرة أي لعبة معينة على إحداث اللعب.

وختامًا، بالإضافة إلى مواصلة الأسئلة حول استعمال الألعاب الرقمية وتجارب شبه اللعبة، الواسعة في حيزها، من طرف المؤسسات، وحول تجربتها الإنسانية المتشكلة ثقافيًا، فإن الأنثروبولوجيين الرقميين المركزين على الألعاب يجب أن يخوضوا في عمق العلاقة المركبة بينهم وبين مجرى التغيير الاجتماعي/ الإنتاج الاجتماعي نفسه. تضع الألعاب متطلبات أدائية على لاعبيها بطرق تبرز فيها التوتر بين ما اصطلح عليه مارشال سالينز بالقوة الظرفية والنسقية الموجودة عبر تقدم الحياة الاجتماعية (Sahlins 2004). وكما بين ذلك، هناك عالم من الاختلاف، في المصطلحات الأنثروبولوجية والتاريخية بين موسم اليانكيز (Yankees) لسنة 1939 وهيمنتهم الحتمية الظاهرة، وموسم الجايتنس (Giants) لسنة 1951 الذي بلغ ذروته بأحد أسوأ الأحداث درامية في تاريخ البيسبول (Sahlins 2004: 127-138). بالنسبة إلى سالينز، وبالنسبة إلى مور (Moore 1978) يجب أن نضع في الحسبان في شكل واضح كون خاصية شبه اللعبة المفتوحة دائمًا للحياة الاجتماعية

هي السبيل الوحيد لتجنب الأخطاء المعتادة لما يسميه «التنينية» (leviathanism) وعلم دراسة الذات (subjectology) (Sahlins 2004: 138-154). بالحديث عن حالة فيجي (Fiji) حيث تمكن راتو كاكوبو (Ratu Cakobau) من النجاة من الاغتيال بصعوبة، كتب سالينز يقول:

> من منظور النظام الثقافي، ما حدث كان اعتباطيًّا، لكن ما تلا ذلك كان أمرًا معقولًا. فالثقافة لا تجعل الاحتمالية على هذا النحو، وحده الفرق قد تمت إقامته.
>
> بالطبع، فإن التماسك البنيوي لنتيجة طارئة يمنح انطباعًا قويًّا بالاستمرارية الثقافية، أو حتى الحتمية الثقافية، كما لو أن النظام كان مقاومًا للحدث. لكن ليس بالضرورة أن ينساق للتضليل (Sahlins 2004: 291).

إن ما يعنيه هذا بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين الرقميين المختصين في الألعاب هو أن عملنا ليس متموقعًا لإلقاء الضوء على التحولات النسقية والظرفية التي تسم العالم المشبع بالرقمي في شكل متزايد فحسب، ولكن أيضًا لفحص الخصائص المميزة للألعاب كشكل ثقافي كما تم نشرها عبر تلك البنيات الرقمية الواسعة دائمًا. إن نقطة الاهتمام المشتركة، وفقًا للمبادئ الموجزة في بداية هذا الكتاب، هي بين مادية الألعاب الرقمية بما فيها الكيفية التي توسع بها المنطق الكمي هندسيًّا، والاعتيادية التي تنخرط في مثل هذه الأنظمة من التصميم، إلى الاستعمال والدرجات والأبعاد المختلفة للانفتاح والإغلاق بالنسبة إلى أولئك المشاركين فيها.

بدأنا نرى اختراع تجربة محتملة في شكل مقنع ـالسمة المميزة للألعاب الجيدةـ يتم تطويره من طرف المؤسسات ويتم توزيعه على نطاق واسع وليس فقط في الألعاب التي تم تحديدها اسميًّا على هذا النحو. وبما أن المؤسسات تعمل على نشر الألعاب في حكامتها وفي انخراطها مع الجمهور الموسط بالحاسوب، فقد نكون أكثر علمًا برؤية مجهوداتها المماثلة للمحاولات القديمة والمستمرة لاستعمال الطقوس لتشجيع المشاعر للدول أو مجموعات أخرى. إن الاستعداد للعب هو، بكيفيات عدة، الشعور الأخير الذي تحول إلى موضوع رغبة مؤسسية، والألعاب الرقمية قد أصبحت التقنية الأولى التي تصل بها المؤسسات إلى ذلك الاستعداد. توجد الأنثروبولوجيا في موقع يؤهلها لمساعدتنا على فهم ما يعنيه هذا بالنسبة إلى البشرية المنخرطة بقوة في التجربة الرقمية الشبيهة باللعبة.

المراجع

Applbaum, K. 2004. *The Marketing Era: From Professional Practice to Global Provisioning*. New York: Routledge.

Au, W. J. 2008. *The Making of Second Life*. New York: HarperCollins.

Boelsltorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.

Chazkel, Amy. 2011. *Laws of Chance: Brazil's Clandestine Lottery and the Marking of Urban Public Life.* Durham, NC: Duke University Press.

Coleman, Gabriella. 2004. The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast. *Anthropological Quarterly* 77(3): 507-519.

Dibbell, Julian. 1998. *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World.* New York: Holt.

Dibbell, Julian. 2006. *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot.* New York: Basic Books.

Festa, Paul. 2007. Mahjong Agonistics and the Political Public in Taiwan: Fate, Mimesis, and the Martial Imaginary. *Anthropological Quarterly* 80(1): 93-125.

Geertz, Clifford. 1997. *The Interpretation of Cultures.* New York: Basic Books.

Golub, Alex. 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly* 83(1): 17-45.

Herzfeld, Michael. 1988. *The Poetics of Manhood: Contest and Identity in a Cretan Mountain Village.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Herzfeld, Michael. 2004. *The Body Impolitic: Artisans and Artifice in the Global Hierarchy of Value.* Chicago: University of Chicago Press.

James, William. 1902. *The Varieties of Religious Experience: A Study in Human Nature.* New York: Modern Library.

Kelty, Christopher. 2005. Geeks, Social Imaginaries, and Recursive Publics. *Cultural Anthropology* 20(2): 185-214.

Malaby, Thomas M. 2003. *Gambling Life: Dealing in Contingency in a Greek City.* Urbana: University of Illinois Press.

Malaby, Thomas M. 2007. Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture* 2(2): 95-113.

Malaby, Thomas M. 2009a. *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Malaby, Thomas M. 2009b. Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience. *New Literary History* 40(1): 205-18.

McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken.* New York: Penguin Press.

Moore, S. F. 1978. *Law as Process: An Anthropological Approach.* Boston: Routledge & Kegan Paul.

Nardi, Bonnie. 2010. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft.* Ann Arbor: University of Michigan Press.

O'Donnell, Casey. 2009. The Everyday Worlds of Videogame Developers: Experimentally Understanding Underlying Systems/Structures. *Transformative Works and Cultures* 2. http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/73.

Oxfeld, Ellen. 1993. *Blood, Sweat, and Mahjong: Family and Enterprise in an Overseas Chinese Community.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Sahlins, M. D. 2004. *Apologies to Thucydides: Understanding History as Culture and Vice Versa.* Chicago: University of Chicago Press.

Schüll, Natasha. In press. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Stephenson, Neal. 1992. *Snow Crash.* New York: Bantam Books.

ثبت المصطلحات

عربي - إنكليزي

أبحَرَ	Navigate
اتصال لاسلكي	Mobile communication
إثنوغرافيا	Ethnography
إثنوغرافيا متعددة المواقع	Multisited ethnography
إثنية	Ethnicity
إرسال هاتفي لاسلكي	Mobile telephony
استكشافي	Heuristic
استكشافيات	Heuristics
استلزام، استتباع	Implication
أصالة	Authenticity
إغماس	Immersion
أفاتار	Avatar
اقتصاد المعرفة	K-economy

Dvd (digital video discs)	أقراص الفيديو الرقمية
Anthropology	أنثروبولوجيا
Nasal	أنفي
Software	برمجية
Web portal	بوابة وب
Blogging	تدوين
Microblog	تدوين مصغر
Commodification	تسليع
Social networking	تشبيك اجتماعي
Coding	تشفير
Widget	تطبيقة تفاعلية
Channel switching	تغيير القناة
Code switching	تغيير شفري
Sharing	تقاسُم
Information and Communication Technology	تكنولوجيا المعلومات والاتصال
Double articulation	تمفصل مزدوج

Mapping	تَناسُب
Intertextuality	تناص
Ambivalence	تناقض
Socialization	تنشئة اجتماعية
Stratification	تنضيد
Neurodiversity	تنوع عصبي
Sexuality	جِنسانية
Geoinformatics	جيومعلوماتية
Governance	حكامة
E-government	حكومة إلكترونية
M-government	حكومة لاسلكية
Second life	حياة ثانية
Server	خادم
Offline	خارج الخط
Short message service (sms)	خدمة رسالة نصية قصيرة
Indexical sign	دليل إشاري
Hyperlink	ربط فائق

Connectedness	ربطية، وصلية
Digitalization	رَقْمَنَة
Digital	رقمي
Entrepreneurship	ريادة الأعمال
Code	شفرة
Bilabial plosive	شفوي انفجاري
Holism	شمولية
Voip (Voice over IP)	الصوت عبر بروتوكول إنترنت
Habit	عادة
Virtual world	عالم افتراضي
Hardware	عتاد
Node	عُجْرة
Online	على الخط
Tweet	غَرد / تغريدة
Retweet	غَرد ثانية، تغريدة ثانية
Spamming	غَمْر
Indeterminate	غير محدد

Geek	غيك
Cyberspace	فضاء سيبري
Modularity	قالبية
Mailing list	قائمة بريدية، قائمة المرسَل إليهم
Hard disk	قرص صلب
Phreaker	قرصان الهاتف
Materialization	مادوية
Web browser	مُبحر وب
Chat	محادثة، دردشة
Instant messaging	مراسلة لحظية
Texting	مراسلة نصية
Assimilation	مماثَلة
Prosumer	منتِج مستهلِك
E-citizenship	مُواطن إلكتروني
Social networking site	موقع تواصل اجتماعي
Media	ميديا
Polymedia	ميديا متعددة، بوليميديا

Deterritorialization	نزْع الإقليمية
Decommodification	نزع التسليع
E-waste	نفاية إلكترونية
Cannibal phone	هاتف معدل
Historiography	هيستوريوغرافيا
Tag	واسِم
Emoticon	وجه معبر
Interface	وُجَيْهة
Tagging	وَسْم
Nationalism	وطنية
Functionalism	وظيفية

ثبت المصطلحات

إنكليزي - عربي

Ambivalence	تناقض
Anthropology	أنثروبولوجيا
Assimilation	مماثَلة
Authenticity	أصالة
Avatar	أفاتار
Bilabial plosive	شفوي انفجاري
Blogging	تدوين
Cannibal phone	هاتف معدل
Chat	محادثة، دردشة
Channel switching	تغيير القناة
Code	شفرة
Code switching	تغيير شفري
Coding	تشفير

Commodification	تسليع
Connectedness	ربطية، وصلية
Cyberspace	فضاء سيبري
Decommodification	نزع التسليع
Deterritorialization	نزْع الإقليمية
Digital	رقمي
Digitalization	رَقْمَنَة
Double articulation	تمفصل مزدوج
Dvd (digital video discs)	أقراص الفيديو الرقمية
E-citizenship	مُواطن إلكتروني
E-government	حكومة إلكترونية
Emoticon	وجه معبر
Entrepreneurship	ريادة الأعمال
Ethnicity	إثنية
Ethnography	إثنوغرافيا
E-waste	نفاية إلكترونية
Functionalism	وظيفية

Geek	غيك
Geoinformatics	جيومعلوماتية
Governance	حكامة
Habit	عادة
Hard disk	قرص صلب
Hardware	عتاد
Heuristic	استكشافي
Heuristics	استكشافيات
Historiography	هيستوريوغرافيا
Holism	شمولية
Hyperlink	ربط فائق
Immersion	إغماس
Implication	استلزام، استتباع
Indeterminate	غير محدد
Indexical sign	دليل إشاري
Information and Communication Technology	تكنولوجيا المعلومات والاتصال

Instant messaging	مراسلة لحظية
Interface	وجيهة
Intertextuality	تناص
K-economy	اقتصاد المعرفة
Mailing list	قائمة بريدية، قائمة المرسَل إليهم
Mapping	تَناسُب
Materialization	مادوية
Media	ميديا
M-government	حكومة لاسلكية
Microblog	تدوين مصغر
Mobile communication	اتصال لاسلكي
Mobile telephony	إرسال هاتفي لاسلكي
Modularity	قالبية
Multisited ethnography	إثنوغرافيا متعددة المواقع
Nasal	أنفي
Nationalism	وطنية
Navigate	أبحَرَ

Neurodiversity	تنوع عصبي
Node	عُجْرة
Offline	خارج الخط
Online	على الخط
Phreaker	قرصان الهاتف
Polymedia	ميديا متعددة، بوليميديا
Prosumer	منتِج مستهلِك
Retweet	غَرد ثانية، تغريدة ثانية
Second life	حياة ثانية
Server	خادم
Sexuality	جِنسانية
Sharing	تقاسُم
Short message service (sms)	خدمة رسالة نصية قصيرة
Social networking	تشبيك اجتماعي
Social networking site	موقع تواصل اجتماعي
Socialization	تنشئة اجتماعية
Software	برمجية

Spamming	غَمْر
Stratification	تنضيد
Tag	واسِم
Tagging	وَسْم
Texting	مراسلة نصية
Tweet	غَرد / تغريدة
Virtual world	عالم افتراضي
Voip (Voice over IP)	الصوت عبر بروتوكول إنترنت
Web browser	مُبحر وب
Web portal	بوابة وب
Widget	تطبيقة تفاعلية

الفهـــرس



مكتبة
t.me/soramnqraa

هذا الكتاب

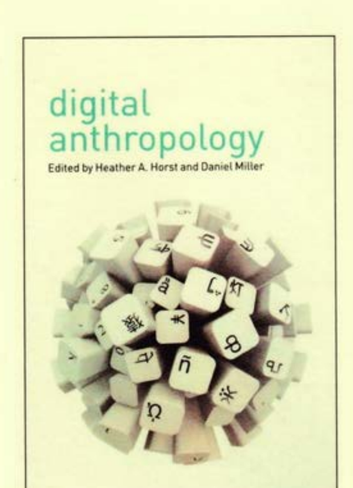
الأنثروبولوجيا الرقميّة كتاب يجمع بين وضوح الكتاب المدرسي والأسلوب السلس الشيق لِينقل ولعًا بحقول البحث الجديدة. إنّه مادة لا يُستغني عنها بالنسبة إلى طلاب الأنثروبولوجيا وعلمائها، والمهتمّين بدراسات الميديا والتواصل وبالدراسات الثقافية السوسيولوجية.

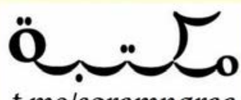
«لطالما انتظر الباحثون والأساتذة هذا الدليل النفيس إلى مجال الأنثروبولوجيا الرقمية. إنّه يُبيّن ما يمكن أن تقدمه الأنثروبولوجيا لدراسة الرقميّ، والعكس أيضًا، وهو نقطة انطلاق صلبة لإجراء أبحاث جديدة متعلقة بالميديا الرقميّة والتكنولوجيا».

بول دوريش (Paul Dourish)، أستاذ المعلوميات، جامعة كاليفورنيا، إرفاين.

«**الأنثروبولوجيا الرقمية** كتاب منسّق بعناية، يكشف أهمية المنظور الأنثروبولوجي في فهم الظواهر المختلفة للمجتمع الشبكي. في هذا الكتاب التكويني يلفت المؤلّفان انتباهنا إلى الطرق التي تعبّر بواسطتها الأنثروبولوجيا الرقمية عن إنسانيّتنا.»

دانا بويد (danah boyd)، باحثة بارزة، مركز ميكروسوفت للأبحاث.





المؤلفان

هيذر أ. هورست: أستاذة في كلية الميديا والتواصل بجامعة RMIT ملبورن، أستراليا.

دانييل ميلر: أستاذ الثقافة المادية بشعبة الأنثربولوجيا في كلية لندن الجامعية.

المترجم

الدكتور خالد الأشهب: أستاذ اللغة العربية واللسانيات في كلية التكنولوجيا بجامعة مدينة نيويورك. من ترجماته: «دليل الاصطلاح» (2016).